

索尼，成王成寇?!曾经的王者未来命运如何？
震撼价6.99
GAME SOFTWARE
VOL.257
电子游戏软件
日本国民RPG第一时间彻底攻略研究
攻略专题总动员!!
DQ9神作降临！
超震撼解体真书
详细流程彻底攻略
全部合成炼金研究
各种隐藏要素公开
我的暑假4
初音未来 女歌手计划
PSP暑期两大作详细攻略研究
热点聚焦
复刻·骗钱·毒瘤
——怀旧玩家的感情被谁欺骗?
你对神作满意吗?DQ9玩家集体辩论大会
美军尖端科技登录360
日本宅游戏为何如此受欢迎?
SONY拓展华语游戏市场
神作难逃偷跑破解的命运
无双报道
怪物猎人3/超级机器人大战NEO
侍魂 闪/光之四战士 最终幻想外传
胜利十一人2010/真名法典2
2009年08月上 总第257期
ISSN 1006-5032
15 >
9 771006 503000

索尼，成王成寇?!

曾经的王者，就此沉沦抑或再续辉煌？

□文/北斗

毫无疑问，索尼PS3的硬件销量在如今的三大主机之中稳居末尾。PS3发售最初就被制定了599美元的超高价格，这个价格在之后也只是降过一次，此后相当长的时间里都一直不顾玩家们甚至是作为同盟伙伴的游戏厂商们的呼吁，打死也不降价。最近，索尼游戏部门总裁平井一夫承认了当初PS3全球同时发售是一个战略失误。如今三年多已经过去了，尽管索尼一再宣称PS3将有十年的漫长生命周期，但是其销量老幺的事实却是无法改变：PS3如今的全球销量比360还落后了将近900万台。从经营的角度来看，对于一家公司而言，有时候你不得不裁剪掉某些亏损部门，或许，索尼也会步世嘉的后尘，转变成一家纯粹的游戏软件开发商？

寇 步世嘉后尘，退出硬件竞争？

最近iPhone的发行商ngmoco的建立者Neil Young在谈到索尼目前境况时有如下一段发言："对于目前家用游戏主机的三家竞争的情况来说，最后总有一家会陷入困境。在上一轮的主机大战中，陷入困境的是任天堂（NGC），但是他们通过Wii重新振作并在本轮成为了王者。如果索尼也想要摆脱困境重回榜首就需要如任天堂这般大举改革，然而我现在却看不到索尼内部有这种人才。我甚至不知道索尼是将自己作为硬件厂商看待还是作为软件厂商，显然如今单纯让主机的性能变得更快更强并不是好办法。就游戏业界而言，你会发现不断有新玩家的加入和老玩家的离去，这种情况同样发生在游戏开发商和发行商身上，所以即便是发生在硬件制造商身上也没有什么好稀奇的——世嘉就是一个先例。"



↑PS3如今在三大主机中销量最少。

当然，这毕竟只是一家之言，索尼也不是世嘉，现在就断言其会重蹈世嘉的覆辙似乎还为时尚早。但这并不妨碍我们来面对索尼如今所面临的严重困境。

寇 惊人的营业赤字，壮士断腕？

首先，对于一家厂商来说，最最重要的就是利润问题，其他都是白扯，而这，也是为什么我们认为索尼应该离开硬件竞争改走软件路线的一大原因。索尼在其本财年的财务展望中，预期PS3将卖出1300万台，然而即便然如此，其游戏部门仍将无法获利。整个公司预期将损失11.5亿美元，这也是为何索尼坚持不肯降价的原因，索尼现在每卖出一台PS3仍将亏损10%。要想大幅促进硬件销量就必须进一步降价，可是索尼真的能再承受更进一步的财政损失吗？这已经成为一个相当严重的进退两难困局。



寇 如果索尼的大作跨平台……

世嘉曾经这么做过，现在或许轮到索尼了。虽然世嘉DC的绝唱曾经让许多铁杆们黯然神伤，但摆脱硬件制造商身份的制约后，许多原本由其制作的独占大作也终于成功实现了跨平台化，包括《刺猬索尼克》、《疯狂赛车》等著名大作都登陆了其他平台。索尼同样拥有许多极为优秀的游戏制作商和游戏作品，《小小大星球》在PS3上的销量表现已经不错了，但是谁都无法否认PS3有限的装机量严重限制了本作的软件销量。

任天堂就曾经表示他们非常乐于见到《小小大星球》这样的游戏发售在Wii上，想象一下这样可爱的游戏要是真在拥有5000万装机量的Wii上面的话，销量该是怎样的成功？同样，像是《抵抗》和《恶名昭彰》这样的硬派动作游戏如果有360版和PC版的话，其销量将远不止于此吧——如今只有《抵抗》在美国的销量超过了一百万份。虽然上面的例子听上去相当之疯狂甚至让人感觉异想天开，不过有世嘉在前，也就"一切皆有可能"了。

寇 打造"梦幻游戏"的可能性

还是以世嘉为例，在其成为专门的软件开发商之后，我们除了看到许多原本只属于世嘉的作品出现在了其他平台上之外，还看到了新的"梦幻阵容"级别的作品出现了。举例而言，在此之前，估计没有人曾经想到过世嘉与任天堂两个竞争对手的当家花旦会出现在同一款游戏中吧？而这个，已经在《马里奥与索尼克奥运会》中实现了。



想象一下吧，如果马里奥世界里的角色们出现在了《小小大星球》这款游戏之中？或者是任天堂和索尼的当家角色们来个赛车大乱斗？这些设想并不仅仅是作为玩家的角度出发，同样也是以市场本身的可行性和卖点加以考虑的。

寇 游戏发行商们的严重不满

本刊在上期曾经报道过一则消息，Activision Blizzard的首席执行官Bobby Kotick最近发言声称，如果PS3不降价或是硬件销量一年时间之内无法得到有效提高的话，他们将考虑取消对索尼系主机的支持。尽管Kotick是真的想要"威胁"索尼或者只是意欲借此向索尼施压不得而知，但事实就是这起码对索尼而言不算是个好消息。

与它的竞争对手EA相同，Activision旗下拥有着数量众多的大人气游戏系列，它的一举一动很有可能对其他厂商们产生直接或间接的影响，而这种影响毫无疑问将波及到整个业界。如果PS3的市场占有率没有明显改善，那么其他厂商效仿Activision发表类似的"威胁"也就不是什么奇怪的事了。当年DC的惨败有一个非常重要的原因，就是因为世嘉与EA闹翻后完全无法得到对方的软件支持。想象一下，如果索尼和Activision要是也真闹到这种地步，那么没有了《吉他英雄》和《使命召唤》这样的大作，绝对会对其在欧美市场造成严重的打击。

寇 新对手苹果iPhone的出现

虽然苹果的iPhone无法对PS3造成威胁，但请不要忘了，PSP也是索尼游戏部门的重要组成部分。从PSP GO的发布，到最近索尼宣称的将考虑把PSN业务与电话业务结合起来的做法，就能看出其对PSP掌机的投入还是很大的。



然而不得不说，索尼又一次被人抢先了。继在音乐携带设备商打败索尼之后，苹果的iPhone与ipod Touch也开始试图进军游戏界，而它的许多理念以及目标用户群与PSP是重合的。尽管在现阶段PSP仍然远比iPhone 3GS强大，但是从如今的发展情况来看，后者将会在接下来的几年里越来越强大。现在就已经有许多厂商和大作加盟iPhone，显然苹果的商业模式对这些厂商们而言更有吸引力。

此外，如果其在手机游戏领域尝到足够甜头的话，那么又有何理由放过家用机市场这块大蛋糕呢？而在说到高价策略和产品时尚化被人们的接受程度，苹果显然要远较索尼成功。如果苹果真决心进军家用机市场的话，投入的力度和资金也绝对不会逊色于微软，要知道苹果每年有250亿美元的收益，这个，索尼可没有。

寇 云端计算或许将会改变一切

"云端"现在已经成为了计算机界一个非常流行的词儿，想象一下，即便索尼仍能在家用机市场坚持，但是数年或是十来年后，会不会最终成为云端模式的天下呢？如果以后的业界真按照这个方向发展的话，那么或许以后大家只需在家里购置一个专门的盒子就可以享受到各种各样的服务。而"游戏"将成为其中服务的一种，若果真如此，即便索尼的PSN与微软的LIVE形成各自的频道体系，战神以及光环这样各自的独占大作业将在初期颇具破码，但到最后随着大势的融合，这些或许都将无足轻重……

在前面一页中，我们提到了索尼像世嘉那样砍掉硬件部门，改为纯粹的游戏软件厂商这种构想，并列举出了数条理由和前景展望，不得不说，这是一个很有趣的设想，也并非完全没有可行性。当然，事物总有其两面性，PS3虽说处境一般，索尼却也不至于就真到了必须砍掉重练的地步。在本页的文章中，我们就来看看索尼继续坚持下去的几大理由吧！

硬件的索尼，技术的索尼

对于索尼，虽然人们常常用时尚的创造和引领者这样的词语来形容，不过真正最能形容出其本质的，还是那句“技术的索尼”。硬件，永远是索尼的灵魂。

从最初的创立到现在，索尼作为一个有着相当人气和影响力的世界级的电子品牌已经存在了数十年之久。尽管现在也出现了不少与其有着相当竞争力的对手，例如三星、松下或是夏普，“SONY”的商标仍旧是一种符号，是一种象征。PS3的诞生和设计理念，就是索尼认为消费者会愿意以高价来获取更高的质量，这个理念在它的高清彩电、电脑以及相机事业部门都获得了成功。

PS3发售前夕，在被问及主机何以采用如此高的价格定位时，当时的社长久多良木健曾经表示PS3就是值这个价，他甚至希望那些意欲购买PS3的玩家去做兼职以赚到足够的钱。索尼对自己的硬件从来都是具有极高的骄傲与自信，这已经成为深入其血脉的思想。只不过，如果它能区分清楚骄傲与傲慢的区别或许会更好一些。毕竟，如今已不再是索尼一家说了算的时代。



↑“技术的索尼”，这是业界一直以来对索尼的评价，很难想象没有了硬件的索尼会是怎样的情况。

100美元，降价后的光明前景

尽管索尼已经一再站出来否认PS3即将降价的传闻，但是于其像现在这样通过同捆版的方式来提升PS3的价值，我们仍然有理由确信PS3极有可能在今年年内降价——甚至就在这个暑期。

想象一下，一台只要299美元的主机，不但拥有蓝光播放器、有内置的WiFi网卡以及免费网游……如果PS3真能降到这个价格的话，以其强大而丰富的功能，确实能够产生相当大的吸引力，主机销量也将有大幅增长。长久以来，无论是业界还是玩家们都一直在期待着PS3的降价，我们也认为这一天不会太遥远了。

尽管微软和任天堂也可以采取同样的策略来应对PS3的降价，不过这都无法改变PS3主机本身降价100美元的事实——这是唯一一台拥有《战神3》、《最后的守护者》、《小小大星球》、《恶名昭彰》等独占超级大作的主机。100美元的差别，看上去并不是那么的大，然而或许就是因为这100美元的价格，当PS3降价后说不定会对主机销量有极大的推动呢？



←价格问题仍然是PS3最大的问题，虽然已经是赔本买卖，但仍然有降价预期。

广大铁杆，宝贵的品牌忠诚度

在家用机市场，索尼的PS系主机过去已经连续两代都占据了统治者的地位。PS主机全球销量超过1亿，PS2主机的全球销量更是达到了1.4亿之多，对于家用机而言，索尼的“PlayStation”商标已经成为了一个根深蒂固的符号；这就如同任天堂的“GameBoy”之于掌机是一样的效果。

尽管这两年来Wii和XBOX的认知度和人气程度都已经相当不错了，不过你很难想象会有玩家根本没有听说过“PlayStation”，即便是对于没玩过游戏的许多人来说，索尼的PS主机也都应该有所耳闻。这种从PS2时代继承下来的良好品牌认知度和广大的用户群正是索尼和PS3拥有的一笔宝贵财富，索尼的管理人员也曾经说过他们相信每一个PS2玩家都终将会购买PS3。现在看来，这个想法似乎过于乐观和单纯了些，谁能说这些曾经的PS2玩家即便是购买了Wii或者是360，其最终又不会再买一台PS3呢？

因此，如果PS3的生命周期真如索尼所说长达十年的话，再加上合理的价格，最后还是会取得相当辉煌的成绩的。



↑索尼有大量的粉丝，但铁杆并不代表盲从。

PS3最终一定会开始盈利

虽然对于索尼的股东们而言这个时间段可能太长了一些，但是PS3最终将扭亏为盈。根据索尼官方最新的说法，现在每卖出一台PS3仍然有10%的亏损，但是相比最出发售的时候，其已经在硬件的生产和制造成本上作出了很大的进步。按照这个情况和走势，顶多再过上一两年就不会再有硬件上的亏损，再加上如果传闻中的超薄版PS3真能在年内发售的话，这就已经表明索尼实际上已经在生产工艺和成本控制上有了更大的进步。



↑久多已不在，PS3真能坚持十年否？

自从PS3发售的这几年里，索尼的游戏部门就已经亏损了40亿美元，其中主要的原因就是因为PS3的销售价格要远低于其生产成本。索尼最终能收回这些先期投入资金吗？这很难说，然而至少在不远的将来PS3的销售不再会是赔本买卖，并且会开始逐渐开始收回成本。如果PS3的生命周期足够长，那么收回硬件销售上的损失也并非不可能。何况，随着装机量的加大，将产生一系列可想而知的好处。

PS3销售直接推动蓝光市场

实际上，正如当初的PS2之于DVD，PS3也不仅仅代表了索尼在家用机游戏市场的希望，其上所附带的蓝光也是索尼推动下一代媒体按自己意愿发展的棋子。近两年来，经过一系列的交锋，索尼的蓝光已经基本打败了HD DVD格式，而蓝光也是索尼的另外一项巨大投入，对索尼而言，蓝光的胜出无异于一场战争的胜利。



现在PS3的销售同时也是对蓝光的普及和推广，因为其本身也是一台蓝光播放器。甚至有不少人买PS3的目的首先竟然是其蓝光播放功能，其次才是游戏功能。尽管如今蓝光即便是不需PS3也会取得成功，但有了PS3，无疑会使得索尼蓝光的普及更加的迅速。

PSN网络服务将充满生机

与PS3硬件研制以及蓝光格式的推广一样，其实索尼在“PlayStation Network（简称PSN）”网络服务的建立、完善上所投入的资金和精力也并不逊色。不仅仅是推出了PSN作为对微软XBOX LIVE的回应，随着业界越来越接近于数字化的未来，网络服务也将成为索尼游戏市场的重要砝码。

即将发售的PSP GO就完全取消了UMD而采用网络下载的方式，再加上PSN现有的较为完善的服务以及大量经典PS游戏的下载，甚至是PS3游戏的下载，很明显网络方面将成为索尼的重要战略组成部分。更重要的是，索尼已经公开表明会将PSN服务延伸到所有电子娱乐项目中，PSN的意义，已经不再仅仅是之于索尼游戏部门，甚至是整个索尼集团。

↑网络服务对主机将越来越重要。

“以静制动，不变应万变”

一场战争能否取得胜利，除了自己要尽量完美争取少犯错之外，有时候对手的失误也可能会成为主导战局的关键。以索尼的竞争对手微软而言，显然其在硬件设计和制造上就犯了严重的错误，最为要命的自然非“三红”莫属了。三红所带来的恶劣影响，尽管微软已经花了十数亿美元来补救，却也无法完全挽回，玩家在考虑是否要购买360时，无可避免的会受到这一劣迹的影响。亏得微软家大业大，三红这种重大错误要是随便摊一别的什么厂商那，说不定就已经彻底完蛋了。

↑在主机大战中，有时候对手的一个失误往往会成为胜利的转折点，三红对360的影响是深远而致命的。

虽然PS3的“高贵”一直为人所诟病，但是索尼的PS系主机却始终不曾出现过例如360的三红般可怕的硬件弊病，可以放心使用，这也是索尼的一大优势。

玩不够的复刻，骗不够的钱；苦不够的玩家好心寒！

复刻？骗钱？毒瘤

——怀旧玩家的感情被谁欺骗？

一部好游戏可以经久不衰低留在玩家的记忆之中，岁月的尘封也无法掩盖它们的光芒。对于怀旧情节较深的玩家来说，能够玩到这些游戏非常值得欣慰。在游戏业受到经济危机冲击、盈利艰难的时刻，复刻与重制作品又成为许多老厂的救命稻草，一时间各种游戏的复刻版与重制版纷纷涌现在各大主机上。不过，玩家的钱包也不是聚宝盆，虽然怀旧游戏十分诱人，但是如果一下子出那么多，也会令人一下子吃不消。资金有限的玩家们在咬牙切齿地购买游戏的同时，也不禁给这些他们又爱又恨的公司们冠以“毒瘤”的爱称：其实“毒瘤”未必是个贬义词，现在业界的状况这么糟，就让他得了癌症一般，这个时候活得最好的当然只有毒瘤们。那么，在纷乱复杂的病态业界中，究竟谁才是复刻系毒瘤的王者呢？ □文/猴子

Square Enix 复刻如潮其实只为奶粉钱？

说到复刻作品最多、影响最大的会社，估计10个玩家有9个会先想到SE。原因没别的，最近几年，尤其是两社合并之后，SE就把80%的时间和精力用在了炒冷饭上。不过说到炒冷饭，SE是最有手腕的一个。别的不说，一个FF7就可以做出AC、BC、CC、DC四个衍生游戏，在原作推出10年的时候依旧大捞一笔银子。但是，虽然广大玩家要求重新制作FF7的呼声从未降低，SE最终只是在PSN上拿一个官方模拟器的FF7国际版就把大家打发了。这还不算，当初做《狮子战争》想捞一把，结果游戏里出现了超级恶心人的BUG，SE不但不认错，拒绝推出修正版，在2年之后恬不知耻地把PS原版直接搬到了PSN上凑数了事。还有就是FF1和FF2的PS版，论画面和内容都没法跟PSP版比，为什么要拿出来挂在网上卖钱？难道做一个FF13就缺那点奶粉钱吗？想挣奶粉钱没关系，给我老老实实把《天地创造》像《超时空之钥》一样移植到DS上去！



↑老实说FF1已经被复刻了许多遍，PSP版都出过了，又把PS版放到PSP上骗钱，这种事只有SE干得出来。

KOEI 三国战国高达大蛇特洛伊传奇……

如果说SE是RPG复刻的毒瘤，那么现在的光荣大概要算是动作类游戏的毒瘤了。曾几何时，那个以制作战略游戏，每一部名作上都刻着KOU SHIBUSAWA名字的光荣已经不复存在了。我们看到的是千篇一律的无双，从远古时代到未来的高达世界，从东方的中国日本到西方的希腊，到处都是杀人如割草的景象。当然并不是说无双系列不好，在这个类型刚出现的时候，众多玩家是为之兴奋的，但是这种兴奋到现在也早已被条件反射所代替。PS3和360版的355雷掉之后，光荣并没有好好吸取教训，而是想办法从PS3、PS2到PSP上把没赚够的银子往回捞（虽然Xbox360在日本没市场，可以忽略，但是在欧美还是能用无双捞钱的）。《三国无双5猛将传》和《战国无双3》苦等不到，PS2版的《XX无双Special》和《大蛇无双》倒出起来没完。PSP在经历了“妖魔无双”的冲击之后，又要面临5代的逆袭……你以为为在自由模式里加个孟获就可以让一票玩家心甘情愿的掏腰包？真是Naive！先别急着捞钱了，还是把几部已经公布的无双正统续作还有《信长之野望 天道》好好做出来吧！



↑妖魔无双限定版PSP，不知道有多少玩家有意向在第一时间购买？

CAPCOM 食言已经许久，为何不见你肥

与左右逢源的SE相比，CAPCOM是相当吃力不讨好的。《生化危机》系列在NGC上的重制叫好不叫座，4代更是经历了NGC、PS2、Wii等一系列的劈腿，虽然三上真司早已人走茶凉，但是重制的生化依旧被CAPCOM拿去压榨剩余价值，在Wii上继续捞钱（当然对于任饭来说这也不是坏事）。与此同时，C社也把过去出在街机上的经典作品做成合集拿到PSP和PS2上卖，本来这是件好事情，但是PS2和PSP版合集中的《街霸》居然直接拿了PS版充数，本来可以优化一下的，但是它就没这么做，每打一局前的读盘时间令玩家们无语。另外，虽然PS2和PSP各推出了2代合集，但是日版却只出了一部，另外由于版权问题，《吞食天地》、《恐龙快打》、《惩罚者》、《龙与地下城》等名作无法在这些合集中登场，著名的VS系列也不知所踪（不过在XBLA上又拿出来骗钱了），难道出个合集就注定要留下些遗憾？玩家们想玩经典只能靠模拟器吗？

Nintendo 厚而无形，厚黑学的最高境界

说到游戏界的毒瘤，这些公司的经营者应该都是精通厚黑学的高手。按照厚黑学理论，此道的最高境界就是“厚而无形、黑而无色”。从某种意义上说，任天堂做到了这一点。一个JS的最高境界就是赚了顾客的钱，顾客还夸你厚道（说得再露骨一点就是把别人卖了还得让他替你数钱）。老任使用极低的成本配合新的操作方式，卖Wii赚翻了天，之后在Wii上推出“虚拟主机”（官方模拟器）频道，以不算便宜的价格从怀旧玩家的口袋里吸钱。虽然这招看起来就是赤裸裸的掠夺（毕竟别的模拟器早就满大街都是了），但是买账的玩家还真不在少数。再说复刻和重制的游戏吧，就拿《超级马里奥兄弟》来说，在FC版之后，SFC一次、GBC一次、GBA一次、Wii的VC上又一次，这还只是一个游戏而已。像其他的游戏，只要是人气高的，即使是《敲冰块》、《拆屋工》、《气球大战》这样的游戏都一卖一大把，你说任天堂厉害不厉害。

SNK Playmore 瘦死的羊驼也能比马大？

本来不想对SNK说太多，毕竟SNK早已不复存在，现在我们看到的是借壳上市披着SNK马甲的Playmore。对于SNK Playmore来说，属于它自己的原创游戏实际并不多，近年来除了少数几个作品（包括《心跳魔女神判》这种教坏小孩子的邪恶游戏），它基本上都在吃以前SNK留下来的老本。KOF大蛇篇、NEST篇，饿狼战斗档案，龙虎之拳天地人，侍魂合金弹头风云默示录月华剑士……就连早已杳无音讯的ADK留下的遗产都不放过（ADK魂）！都说瘦死的骆驼比马大，但是当年的SNK早已瘦死得连骨头都发霉了，森气楼大师也早就卷铺盖到CAPCOM混去了（混得还很惨），我们现在看到的是什么？身形和桑吉尔夫一样的克拉克？像泼妇一样只会拿爪子挠人的不会用火的八神？还是从PS2出到PSP的各种历代合集？那是SNK的遗产，不是你Playmore的作品！Playmore算的上什么，它有什么经典可以复刻？说破大天充其量也就是一只瘦到皮包骨头的羊驼，说你比马大，谁信？！（Playmore：我比草〇马大……）

后记 其实这样依靠复刻游戏赚钱的“毒瘤”厂商还有很多，比方说靠两个系列活了20年的Falcon（不过和其他几个大厂比确实渺小了一点）。说到这里我们不得不说，这些老游戏到底好不好？好。经典不经典？经典。但是有件事情地球人都知道：再好的东西都有审美疲劳的时候。更何况现在玩家的游戏观念与十几二十年前已经有了很大差别，毕竟已经不是一个《魂斗罗》可以玩一两年的时候了。对于时尚玩家来说，每个月新出的游戏还玩不过来，复刻游戏对于他们来说意义也不是很大。在这种情况下，我们就必须对那些乐此不疲于复刻游戏的厂商敲打敲打了：经典归经典，好玩归好玩，但是玩家钱包里的票子也不是这么轻易就能掏走滴！

年度RPG超大作《勇者斗恶龙9》攻略登场！

日本国民级RPG《勇者斗恶龙9星空的守护者》终于在7月11日正式发售。本作的发售见证了本系列依旧拥有着广大的FANS群。本作在发售仟的预约数就已超过了200万份，成为历代DQ系列史上新作预约数量最多的一作。本作的最大特点就是选择了NDS作为开发平台，游戏的开发人员中有很多对家用机游戏开发环境已经非常熟悉。因此，本次不得不对新平台通信机能的技巧运用等问题进行学习和研究。在武器装备方面加入了很多新的强力武器，金属王套装在本作中不再是那么登峰造极，但很多装备都是采用的同一个图标，这让人感觉到有偷工减料之嫌，比如离散金属铠和金属王之铠都是同样的图标。而且本作虽然也有转职系统，也有达玛神殿和露西达酒店，但实际游戏的感觉和经典的3、6、7代都有差距，毕竟原汁原味的DQ系列已经不复存在。



日本国民RPG终于发售 传统角色扮演游戏金字塔！

↑《勇者斗恶龙9》终于到来，期待已久的新作在编辑部里立刻以席卷所有的NDS，瞬间成为惟一的话题。这就是DQ的魅力，谁也不能错过！

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.257

MASTERMINDS 特别策划

REMARKABLE REPORTS 电软视点

GAME GUIDES 攻略人行道

FIRST LOOK 无双报道

■固定栏目

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：思得易咨询中心■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告许可：京海工商广字8210号 ■广告总代理：北京次世代广告有限公司 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：010-64472920 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



勇者斗恶龙9

Focus on Game News VOL 257

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



↑空前绝后的DQ9首卖盛况，两天230万的销售奇迹足以证明国民RPG在日本的无敌效应。

EVENT 日本专讯 "这将是一款MGS5级别的作品" 小岛秀夫谈《合金装备 和平行者》

本刊讯 在最近KONAMI发布的一份新闻稿中，小岛秀夫对正在开发中的PSP版《合金装备 和平行者》发表了他的说法。



小岛在新闻稿中称，这款作品原本预定将由其他制作人负责，但权衡再三后，小岛秀夫还是决定由他领衔MGS4的开发组接手这个项目，因为小岛觉得现在放手还为时尚早。小岛依然以监督的身份领衔设计、规划，主导游戏的全盘开发进程，MGS4的制作组会竭尽全力，让游戏的素质最大可能地接近PS3水准，虽然机能上的差异不可避免，但小组会想尽一切办法，用"只有MGS4制作组才能表达的方式"把它展示出来。小岛保证，《和平行者》绝非什么外传，而是"MGS5级别，《合金装备》系列的重要组成部分。另外，小岛还透露了新作将包含的PSP游戏独有要素，如多人联机游戏、成长系统等。

EVENT 美国专讯 美国总统奥巴马点名批评X360 微软表示赞同限制孩子玩游戏

本刊讯 美国总统奥巴马近日在美国有色人种民权促进协会发表演说时，倡议美国家长多承担教育子女的责任，并点名表示家长应限制孩子玩Xbox360游戏机，此言论引起了游戏业界一片哗然。

奥巴马表示教育学生不应只是学校的责任，学生家长也应尽到一份教育子女的责任，积极参加家长会，帮助孩子完成家庭作业，以及保证孩子按时睡觉，作为"辅助手段"，家长们应该准时收走孩子们的Xbox360游戏机，以免影响孩子的学习和睡眠。



对于奥巴马的这番言论，业内外有着不同的说法，而微软则第一时间对此发表了回应，表示完全支持总统的建议，Xbox360是唯一一台拥有家长监督功能的游戏机，家长们可以用此功能轻松设定孩子的游戏时间，并对游戏的内容进行全天候的限制。看来，奥巴马这番"似批实赞"的言论，又给微软好好宣传了一把。

EVENT 欧洲专讯 德国科隆游戏展8月19日开展 索尼将于展前召开三小时发布会

本刊讯 2009德国科隆游戏展已经确定将于8月19日至23日召开，随着这次E3之后又一次对外展示的机会，索尼宣布将在开展前举行为时三小时的新闻发布会。

科隆游戏展的前身即以前的德国莱比锡游戏展，随着近年来展会规模的不断扩大，业界影响力也越发重要，索尼的PSP3000就是在去年的展会上公布。今年移师科隆后，将借助比莱比锡更发达的城市规模和市场环境，进一步扩大业界影响力，成为继E3和TGS之后世界第三大游戏展会。今年是在科隆举办的第一届，相信会吸引到更多的业界目光。

索尼方面已经确认，将在开展前一天的8月18日举行对外新闻发布会，时间定在晚间18:00至21:00，长达三个小时。发布会的具体内容虽然并未透露，但根据时间推算，索尼很可能将发布与PS3相关的重大消息，如外界传言甚广的超薄版PS3，有极大可能在当天展示于世人面前，让我们静下心来期待吧。

HARD 日本专讯 日本MSY将发行两款X360新手柄 小号防滑型、摇杆方向键可换型

本刊讯 日本著名游戏周边生产厂商MSY宣布，将代理发行美国Mad Catz的两款新型X360有线手柄，预定今年9月3日推出，喜欢的玩家不妨留意下。

两款手柄一种是专门为女性玩家设计的小号X360手柄，名为Minicon，尺寸大小比通常的手柄小上一圈，方向键为十字键，手柄整体为陶瓷白色风格，握柄两侧设有防滑橡胶垫，拿起来十分舒适。另一款则采用独特的可拆卸式设计，名为Cyborg Rumble Pad，该款手柄的大小与标准的X360手柄并无二致，但左侧的摇杆和方向键是可以拆下来的，两者是由一个橡胶垫连接起来的组件，这个组件可以根据喜好自由决定上下位置，即可以把摇杆设在上面，也可以像PS手柄那样把摇杆设在下面。这两款手柄均对应X360和PC使用，Minicon价格3129日元，Cyborg Rumble Pad则售价4515日元，于9月3日同时推出。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●Cyber Connect2公布了火影忍者系列游戏最新作《火影忍者 疾风传 究极觉醒3》，对应PSP平台，预定今年冬季发售，游戏支持最大4人同时对战，包括2VS2组队战和4人无规则乱斗。

●根据统计，SE于7月11日发售的日本国民级RPG新作《勇者斗恶龙9》，发售两天内销量就已经突破200万套，具体数字约为234.3万，打破了前作DQ8的销量记录，毫无悬念地占据了当周软件销量榜的榜首。另外根据消息本作的累计出货量已经突破300万套。

●育碧公开了预定今年11月10日推出的PSP《刺客信条》同捆限定版，限定版除了游戏本体外，包含一台白色的PSP3000主机、2GB的记忆棒以及一张内容未确定的UMD电影，这套限定版售价为199.99美元。

●最近美国一家名为Night Zero的游戏玩家组织，联合众多僵尸爱好者举办了一场以《求生之路》为主题的大规模僵尸Cosplay活动，大批以各种方式装扮成僵尸的玩家涌上街头，上演了一场极为壮观的僵尸聚会，这也是史上最大规模的僵尸Cosplay。

●微软公司Xbox娱乐部门主管Shane Kim最近对外表示，微软推出便携版X360主机只是一个时间问题，这方面不存在技术问题，但微软目前还没有精力投入到这方面来，现在当务之急是开发能让玩家感到乐趣的家用机新功能。

●预定今年8月1日开始销售的黑色Wii主机最近吸引了不少玩家的目光，不过任天堂官方近日表示，黑色Wii主机目前只面向日本地区发售，任天堂暂时没有推出海外版的计划，看来欲购买黑Wii的玩家，只会而且只能买到日版机了，至于期待日本以外地区的行货，就只能花时间等待了。

●Harmonix公司最近开放了一个针对《摇滚乐团》系列游戏的玩家交流网站，玩家们可以将自己创作的歌曲上传到该网站，如果人气足够高，官方会把歌曲作为付费下载补丁提供给广大爱好者们，歌曲的作者还会拿到30%的销售利润。

●Epic Games公布了一款XBLA新作《暗影恐惧》，游戏采用非常特别的3D与2D交替切换的方式，包含3D的探索与2D的横版射击两部分。





EVENT 美国专讯

比尔·盖茨亲谈 Project Natal Windows办公，历时两年的设想



本刊讯 Project Natal是最近微软最受外界关注的新技术之一，E3展上的公开展出更是让游戏界一片震动，现任微软公司董事长的比尔·盖茨，则以一个纵观全局的角度，畅谈了这项技术的情况。

比尔·盖茨虽然已经退下微软CEO一职，但仍然以董事长的身份牢牢把握着微软的全局。最近他在接受媒体采访时，谈到了有关Project Natal的内容，关于这项摄像头体感技术，大门表示它不仅仅将应用于X360游戏机上，各种办公、会议、通讯都会用到这项技术，目前研究部门已经把技术交给Xbox部门和Windows部门，进行专门的商品化开发，进度非常顺利。另外他还谈到了自己07年时的设想，那时曾有人拿Project Natal与Wii的体感相比较，但他非常自信地说："Wii的所谓体感只是3D定位系统，而微软要的却是使用真实的物体，随心所欲的操作游戏"。一款可以进行视觉识别的摄像头，正是比尔·盖茨想要的。根据盖茨的说法，Project Natal技术尚处于商品化研究阶段，离真正上市玩到还相去甚远。

SOFT 日本专讯

正统续作《战场的女武神 2》登陆PSP前作原班人马制作

本刊讯 SEGA公司近日公布了PS3游戏《战场的女武神》的正统续篇，出人意料的是，新作登陆的平台变为了PSP，而制作方保证，这是一款用心制作的优秀游戏，新作并不会因为登陆掌机而降低制作要求。

根据官方的情报，《战场的女武神2》由开发PS3前作的原班人马负责开发，游戏素质完全可以保证。新作依然沿用铅笔素描风格的CANVAS制作图象引擎，前作那种代表性的渲染效果将最大程度还原到PSP版新作中。作为新要素，新作将加入季节变化和时间流动的概念，人物的制服等服装会根据季节发生变化，如冬装、夏装等。新作的主要角色都是新人，主人公是一名叫阿班的17岁热血青年，为了查明兄长的死因而进入士官学校学习。游戏将讲述他和他的朋友们，以士官学校为中心展开的战斗故事。



关于新作的平台，SEGA表示采用正统续作的编号，是为了向玩家表达制作方认真的制作态度，同时，也不意味着系列今后会以PSP为主打平台。不过有一点可以肯定的是，相比PS3的前作，PSP的《2》会相对节省非常多的开发费用。

EVENT 国内专讯

台湾索尼召开PS系列平台9月新作说明会 大量游戏发售日确定中文游戏含《神秘海域 2》

本刊讯 台湾索尼（讯源）于7月16日召开了"9月新作说明会"，对预定今年9月发售的一些游戏做了公布与总结，其中不乏一些热门大作的中文版本。

作为当前PS3阵容中获奖最多的游戏，《小小大星球》将发售一款完整版，以去年发售的原版为基础，同时包含了PSP上下载的游戏素材，以及15个追加新关卡，这些内容均收录在游戏碟中，购买完整版的玩家不必再花钱下载，该作预定9月9日发售。超大作《神秘海域2》预定10月13日发售中英文合版，游戏试玩版已经通过抽选的方式发放到玩家手中。《皇冠之泪》将包含通常版和限定版两个版本，均定于9月17日发售。



→对于《神秘海域2》这种级别的游戏，能推出中文版实在是个大大的福音。

其他一些游戏的发售日有：《机动战士高达战记》9月3日，《追魂女煞》9月9日，《三重宇宙》9月10日，《薄暮传说》9月17日，《欧洲空战英雄》9月8日。此外，索尼还同时公布了一批廉价版游戏的发售日，如9月3日的《信赖铃音》和9月9日的《机动战士高达 锁定目标》等游戏。

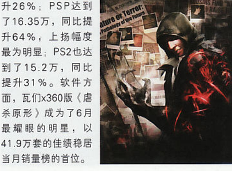
随着微软和索尼依然在台湾地区的一系列动作，这块亚洲新兴市场显得越发活跃，发布会、游戏展、中文游戏，以及多种多样的促销手段已经与世界市场逐渐接轨，成为业界大厂争相开阔的新领域，作为华人游戏界不可或缺的一部分，我们衷心祝愿它越来越红火。

SCOOP 美国专讯

NPD北美游戏市场6月软硬件销量统计

本刊讯 北美权威统计机构NPD发布了今年6月期游戏市场销量数字，根据数据，同比5月各大平台均有不同程度的上扬，X360版的《虐杀原形》则凭借40余万套的销量，占据了当月软件的头把交椅。

上月（5月期）因为正处于E3开展前夕，各平台的市场均显得非常平淡，随着E3的顺利结束，玩家们对游戏本身的关注又再次回升，各大硬件的销量均有了明显上扬。NDS本月销量比上月提升了20%，达到了76.65万台；Wii达到36.1万，同比提升24%；X360达到24万台，同比提升37%；PS3达到16.4万，同比提升26%；PSP达到了16.35万，同比提升64%，上扬幅度最为明显；PS2也达到了15.2万，同比提升31%。软件方面，瓦们x360版《虐杀原形》成为了6月最耀眼的明星，以41.9万套的佳绩稳居当月销量榜的首位。



EVENT 美国专讯

Midway 正式破产 华纳兄弟收购泡汤

本刊讯 Midway公司CEO近日已向属下员工宣布，公司经过长期努力，因无法找到合适买家并购，正式宣告破产，即日起关闭公司大门，停止一切业务，告别为之奋斗多年的游戏业。



这条消息来的很突然，因为前段时间华纳兄弟还在与Midway洽谈并购事宜，并取得了突破性进展，华纳兄弟已经准备好了收购的各方面手续。但事与愿违，似乎依然是版权上出了问题，华纳没能决缠绕在其中复杂的版权问题，各方面开出的条件无法达到Midway的收购要求，随着最后一个希望的破灭，Midway再也找不到合适的买家了。无奈之下，Midway只能宣告破产，变卖公司资产偿还所负的债务。而其旗下的各大品牌如《真人快打》、《虚幻锦标赛》的版权归属问题，目前还不清楚。

一个曾经的巨人倒下了，这就是商业，对于玩家来说，更关心的应该还是《真人快打》等系列的去向，如果能落到一家有实力的厂商手中，或许我们依然可以玩到这些经典游戏的续篇。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●SEGA公布将于9月17日发售Wii《死亡之屋OVERKILL》的日版，价格5040日元，同时还将推出6279日元的Wii ZAPPER同捆版。本作的欧美版已经在今年上半年发售。

●CAPCOM正式公布了初代《洛克人EXE》的重制版《洛克人EXE Operate Shooting》，预定今年冬季推出，游戏将在原版的基础上追加众多新要素及可使用的新角色。

●LEVEL5公布了著名足球RPG游戏新作《闪电十一人2 威胁的侵略者》，依然对应NDS平台，游戏将采用"火"、"冰"两个版本。预定今年10月1日同时发售，价格均为4980日元。

●索尼运营的PS Store于7月15日开始了PCE游戏的下载服务，这也是继06年启动PS游戏下载后第二个老机种游戏的官方下载服务，首批付费下载的PCE游戏有《高桥名人的新冒险岛》、《战国麻雀》、《炸弹人94》和《Devil crash》4款游戏，玩家可下载后放入PSP或PS3内游戏。

●SEGA确认PS3/X360动作游戏《猎天使魔女》发售日为今年10月29日，价格7980日元。

●SCE公开了《杀戮地带2》第三款追加包的内容，该包将包含两张新的多人联机地图，还追加了火焰喷射器等全新武器。

●Activision宣布将在近期推出《变形金刚2》的追加补丁包，其中包含10名博派与狂派的新角色、3张新的线上联机对战地图，以及单机模式的新难度选择，补丁包同时对应X360版和PS3版，配合这些新内容，游戏的新成就和奖杯也将同步更新。

●Codemasters宣布了旗下著名越野赛车游戏新作《DiRT 2》的发售日，该作将于9月8日率先发售美版，欧版将在9月10日左右发售。

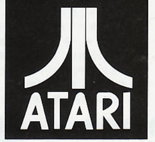
EVENT 欧洲专讯 法国NBGI并购雅达利设立新公司 NAMCO BANDAI Partners

本刊讯 NBGI法国公司NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S于7月8日正式对外宣布，公司已经完成对雅达利（Atari）全球PAL系统配销业务的收购程序，公司名称更名为NAMCO BANDAI Partners，新公司将全面开展全球范围的游戏销售服务。

雅达利曾是上世纪70年代末80年代初最大的游戏界巨头，没落之后一直从事着各种游戏代理发行工作。本次成为新公司的一员，雅达利表示今后能以更好的条件、更广阔的能见度，为全球发行商提供游戏配销服务。并扩大日本与北美以外地区的服务，建立业界最权威最健全的国际配销网络。新公司首席执行长Jackie Fromion还强调了公司成立的目的和今后的营销目标，力求成为一家极具获利能力的公司。

本次并购改组后，雅达利原持有的配销网络大大完善了公司的营销网络，截止目前该公司业务已经涵盖全球50多个国家，并设有17家分公司。合并吸收再合并，已经让这些业界团体越发强大，也许若干年后，垄断巨头将会横行业界。





↑两家公司的LOGO放在一起很不协调，他们的合并会前途无限吗?

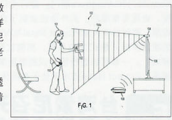
EVENT 美国专讯 索尼提出新型控制器扫描专利 任何物体均可应用体感操作

本刊讯 索尼最近向美国商标局提出了一项针对PS3的专利技术申请，根据申请书提到的内容，索尼很可能拥有了一项新型体感技术，，只要你愿意，任何东西都能当作控制器操作PS3游戏。

这个概念采用了模拟扫描技术，与今年E3展上索尼公布的体感控制器不同，它更先进，更玄妙。它不需要配置专用的体感控制器，因为日常生活中的一切物品几乎都可以拿来控制游戏。根据目前的情报描述，这个概念是用一个摄像头来实现的，通过安装在显示设备上的特殊摄像头，把玩家手中的物品即时扫描到游戏中使用。打个比方，你举起一块板砖，在摄像头前晃悠几下，仪器就会记录下这块砖头的信息，你就可以挥动这块砖头在游戏中拍打倒霉的敌人，非常真实形象，当然，还要小心别拍到屏幕上。

明眼人可能都看出来了，这项概念和微软公布的Project Natal技术非常相似，同样是扫描输入物体模拟信号，由此看来，索尼针对体感游戏的研究进程是越来越快了，老任引领的这个体感时代，将发展到何方呢?

另外，根据最新的消息，有知情人士透露索尼的这项体感技术与其下一代主机有着紧密关联，各项技术指标与PS3并不相符，是采用了更高端的设计思路，目前来看，这项技术的应用，估计要等到三年以后。



↑用摄像头把你手中的物品映射到屏幕中，从而实现即时即物的操作。

EVENT 国内专讯 Xbox360主机再现新型光驱固件 破解不能导致主机价格小幅上扬



本刊讯 Xbox360主机由于破解的关系在国内甚为流行，只花少量成本即可玩到最先端的高清游戏是其魅力所在，不过，有人发现最近出厂的主机使用了新型光驱，原有的刷写方法无法进行破解。



↑360的光驱是微软和破解方技术对决的重点，这一轮的较量结果会如何呢?

360主机一直是用对光驱固件进行刷写的方法来玩破解游戏，而微软官方为了防止盗版，除了BAN机等网络手段外，还不断更换着光驱型号以加大破解的难度，于去年末发售的双65NM主机的光驱无法运行相当一部分游戏，必须进行特殊刷写才可解决。而最近有商家反映，今年6月25日以后出厂的主机，使用了微软最新配置的新型光驱，其设计结构与之前的型号不同，现有的破解技术无法刷写，因此这部分新型号主机无法运行破解游戏。因为这种情况，6月25日之前出厂的老型号主机批发价格呈现小幅上扬势头，如果情况继续下去，价格很可能持续上涨，就像PSP3000和2000的情况一样，这很显然是国内玩家不愿看到的。

俗话说道高一尺魔高一丈，只要是电子产品破解都只是时间问题，更何况是小小的DVD光驱，最近有意购买主机的玩家不妨吃颗定心丸稍等一段时间。

EVENT 美国专讯 网页高清游戏技术即将实际运营 不用主机玩游戏开始实机测试

本刊讯 不用主机玩高清游戏，今年GDC上公布的这项新时代游戏概念曾引起了相当热烈的讨论，如今，这项技术已经进入了实质阶段，也许很快，我们就能在网页上玩到《战争机器》这样的游戏。

“Gaikai-Streaming Worlds”，就是这项技术的名称，它通过网络信号传输，把玩家用手柄发出的操作信号发送到远程服务器上，服务器再运算出游戏画面，通过网络再传输到玩家的显示器上，这一切都是在瞬间完成的，和在网页上玩Wed游戏一样，只要你网络足够好，你就不必顾虑自己主机的性能。最近这项技术已经开始测试运营，厂商向一些玩家发放了测试帐号，第一时间体验这种划时代的游戏体验。另外，厂商已经在服务器搭建和网络连线等方面有了充足准备，测试运营已经完全就绪。

关于应用这项技术关键所在的网速问题，开发商进行了针对性的研究探讨，有计划为了配合在线网页游戏的运营，运营商将同步推出专用的网线，采用点对点式的传输，也就是说，直接连接用户的电脑和运营商的服务器，这样将极大改善网络带宽带来的麻烦，实现无障碍传输数据，这对网络带宽不理想的用户无疑是个喜讯，目前这项措施正在美国一些州内尝试运行，根据用户反响将逐步推广到其他州市以及其他国家地区。

大约再过一个月，我们就能知道这项新游戏概念的运营情况，其结果会对今后的游戏市场产生不可忽视的影响，这个东西会对游戏主机产生多大的冲击?硬件厂商们会如何应对呢?



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，PSP软件《初音未来》首周销量已达10.1万套，《我的暑假4》首周为5.7万套，PS3的RPG《萝洛娜的工作室》累计为5.9万套，NDS《王国之心 358/天》累计已达47.7万套，Wii体感新作《Wii Sports Resort》累计已达50.7万套。

●SNK Playmore确认，前段时间宣布延期发售的PS3/X360版《拳皇12》，已正式决定将在7月30日发售，价格不变，新的发售日与延期之前延后了约两周左右。

●CAPCOM确认PSP怪物级软件《怪物猎人P2G》日本累计销量已经突破350万套，其中于去年10月发售的廉价BEST版销量也已经超过了100万套，而且每月依然保持着非常稳定的热销势头。

●NIS America宣布将由该公司代理发行美版《樱花大战5》，同时对应PS2和Wii平台，这也是系列首次发行美版游戏，据悉，该作美版将采用与日版不同的双碟装，一张为英语语音英文字幕，另一张则是日语语音英文字幕，两张盘游戏内容相同，玩家可自由选择英语或日语配音进行游戏。

●NBGI在《真名法典2》的官方网站上提供了两组男女主人公的语音文件下载，分别由两位主角的声优福山润和平野绫献声演出，玩家可以把这些一句话式的声音文件设置为手机铃声或聊天工具的效果音等等，该内容为期间限定下载，截止8月6日游戏正式发售为止。另外，厂商为该作首卖准备的大量赠品也将如期发放。



●Spike公布了PSP版《侍道2 携带版》的具体情报，该作以PS2版为基础进行移植，新追加一个名为“武士挑战状”的新模式，可以选择四名角色进行关卡挑战。游戏中玩家的移动速度会提高约20%，并支持PSP记忆棒安装功能以缩短读盘时间，游戏节奏会有一定提升。此外游戏中还包含有《侍道》系列最新作的预告片。

●EA最近流出了一条未经确认的消息，据称EA洛杉矶工作室正在开发《命令与征服4》，不日即将正式公开，不过这条被EA员工贴在网上的消息没有任何官方证实，也没有任何具体信息，真假目前还无法确定。

EVENT 日本专讯

有钱的就是爷，该死的是有钱人 任天堂盖A级办公大楼赠新公司

本刊讯 今年2月任天堂曾经发表过成立新子公司的消息，即合并樱井政博旗下的SORA公司成立新公司Project Sora，现在，这家新公司的办公大楼已经完工投入使用，而且内部环境均是AA级的。



↑这是用于研究对手的房间？PS 3和360会给樱井政博什么样的灵感呢？

Project Sora基本上是原SORA公司的扩充，社长仍由樱井政博担任，任天堂对新公司的出资比例达到了72%，岩田聪曾表示，在樱井政博的领导下，Project Sora将创造出以往任天堂从未涉及过的新游戏领域。新落成的办公大楼，为Project Sora专属的办公地点，从实地照片中我们可以看到，公司内部的办公室、会议厅、研究室既宽敞又明亮，集干净、卫生、现代、艺术气息于一身，足可称为公司办公环境的典范。最有意思的是，我们还在其中看到了专门用来玩游戏的房间，大屏幕电视前摆放的除了Wii，居然还有PS3和X360，以及各式格斗摇杆，这难道是为了研究对手主机而设立的研究室吗？

如此经济不景气的环境下，还能盖出极品办公环境的豪华大楼，并慷慨送给新公司使用，不能不佩服任天堂的财力和富人风范。其实，对于已经把全球游戏市场的一半掌控于手的任天堂来说，盖一座楼只是九牛之一毛，新公司成立的目的，加上办公室里的PS3和X360，任天堂的野心恐怕比想象的要大得多，或者，这是老任为下代主机全面称霸提前做的准备？

EVENT 日本专讯

CESA发行08年游戏业界白皮书 日本及全球市场统计，任天堂登神

本刊讯 TGS的主办方日本CESA协会发行了《2009CESA游戏白皮书》，这本权威向的游戏界统计报告，以日本市场为中心，系统地分析了2008全年游戏业界的概况，并得出了任天堂千秋万代一统江湖的结论。

这本白皮书中罗列了大量有关08年游戏业界的数据，对比2007年，日本游戏厂商全球软硬件总出货额达到了2兆9327亿日元，同比略有下降，其中硬件出货额大幅减少，而软件出货额大幅上扬，因此总体与07年保持了同一水平线。日本市场方面，软硬件综合市场规模达到6580亿日元，软硬件对比基本保持在3：2的比例。白皮书还特别提及，在以上数据中，无论是日本市场还是全球市场，任天堂都占据了绝对统治地位，几乎有一半市场财富都是由任天堂创造的。2006年11月发售的Wii平台游戏《Wii Sports》，在08年期间持续热卖，截止08年12月31日，该作全球累计销量已经达到4050万套，此数字已经超过了当年FC版《超级马里奥兄弟》创造的4025万的销售记录，任天堂亲手刷新了由自己保持的世界记录。另外，白皮书还体积了中国游戏市场的情况，在网游推动下，中国游戏市场08年达到了2388亿日元的规模。



CESA每年都会推出总结游戏市场的白皮书报告，最初主要都以日本为中心进行统计，随着近些年游戏市场的全球化及日本市场的萎缩，CESA也将重心逐渐扩展到全球，使统计数据更具威权性和可信性，对于业界来说这是本十分重要的备案

SOFT 美国专讯

《小小大星球》制作人谈新作情况，高度延续性 玩家自制关卡等要素会完整保留至续作中

本刊讯 PS3《小小大星球》发售至今已经过去了半年多，充满无限可能性的玩家自制关卡让游戏依然热度高涨，最近开发公司Media Molecule的首席设计师表示，如果有续作，这些自制关卡将得到完整保留。

迄今为止不计其数的玩家自制关卡已经是《小小大星球》不可或缺的一部分，其中不乏"魂斗罗版"、"街霸版"等高质量创意版本。开发商Media Molecule对作品的长期持续性非常欣慰，玩家对游戏的热衷程度圆满完成了他们对作品的预期。而对于这款创意作品今后的路，首席设计师Alex Evans表示，不管今后《小小大星球》将登陆何种平台，它都会保持对原作品的高度继承性，玩家在以前作品中所创造的一切，都不会白白浪费。打个比方，如果《小小大星球》推出续作，玩家在前作中创造的所有自制关卡，都会全部继承到新作中继续使用，也可以用新的引擎编辑改良它，作为核心要素的"高度创造性"，会伴随着这个系列永远继承下去。

Alex Evans还透露近期将对《小小大星球》进行内容更新，通过改良编辑器的功能进一步扩展游戏的创造性，除了自制关卡外，玩家还可以自己设计一些原创道具，上传至网络与他人共享。

一款游戏能凭借其高度的延伸性和创造性，保持长久不衰的游戏热度，这是很多厂商所追求的目标。游戏作品火爆一时不难，难的是常年保持这种热度，但凡做到这点的游戏，都是值得学习的靠模。



←一个神奇的布娃娃，让整个地球都为之倾倒，数不清的荣誉奖项证明了它的成功。

EVENT 国内专讯

台湾微软发表X360夏季攻势，大量活动待发 百款游戏试玩天使选拔赛成就俱乐部齐上阵

本刊讯 随着火热的暑期来临，台湾微软于7月10日公布了一系列X360夏季宣传促销攻势，除了大量中文游戏的集中促销，极富号召力的官方活动把华人游戏界推向了一个新的热点。

首先是扩大游戏的宣传试玩力度，台湾微软将扩大通路投资，计划在今年年底之前，在台湾各地设立近百处Xbox LIVE试玩区，提供众多热门游戏的免费试玩，以增强X360的大众品牌认知度。同时Xbox LIVE还会引进新型的社群交流服务，形成更便捷的线上互动。



→台湾微软的行动，再一次证明了其对华人游戏界的开阔力度，这是一个挑战性的舞台。

Xbox LIVE成就俱乐部，预定将于8月底成立，面向人群为台湾地区的X360玩家，但凡游戏帐号总成就超过36000分的玩家，就可以申请加入这个成就俱乐部，除了可以获得一件Xbox LIVE纪念夹克外，还会同时拥有多项会员级特殊待遇，如购买游戏打折、免费参观展会等，对于成就控来说这是一个展现自我的舞台。

Xbox LIVE天使选拔赛，这是一个针对女性玩家的活动，凡是帐号总成就超过360分的女性玩家都可以来参加评选大赛；活动的口号是"选出最美丽的玩家"。活动的优胜者会获得为期三个月的Xbox LIVE代言人名誉称号，以及丰厚的奖品。

台湾微软还准备了《失落的奥德赛》、《光环3》等多款白金经典中文游戏（廉价游戏）的集中促销，并承诺年底前达成上百款中文游戏的目标。买X360主机赠送游戏大作、充电器配件、LIVE点数等等一系列主机促销活动也将逐步展开。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●根据统计，SEGA于7月2日发售的PSP游戏《初音未来》，首周销量达到了10.1万套，店头消化率高达174%，大大超出了原本预期的出货量，并且这个销量也提前完成了SEGA半年期PSP游戏的销量计划。

●SE宣布将发售国民游戏新作《勇者斗恶龙9》的原声OST，以音乐CD的形式推出，该OST由DQ系列长年的音乐制作人昌山浩一担任制作，收录游戏内全部23首BGM和4首音效。，并采用2CD装，CD1为录音室合成音源，CD2为NDS机器音源。原声CD预定8月5日发售，价格3000日元。

●前段时间因为《现代战争2》抛弃"使命召唤"的名字引发了不小的争议，而近日Infinity Ward的发言人Rovert Bowling用一个包装盒对外表示："《现代战争2》依然属于《使命召唤》系列的一部分，强调"现代战争"是为了让玩家们感受到这是系列第一个延续下来的故事作品。"包装盒上除了醒目的"MODERN WARFARE"外，上面还显著标识着"CALL DUTY"的字样，由此看来游戏依然会使用正统的《使命召唤 现代战争2》为名称。

●SCEJ宣布预定8月8日发售的索尼新网本"VAIO W系列"，会采用与《随身玩伴》角色协同的方式展开宣传活动，届时将由多罗猫等随身玩伴登场为人们展示索尼新型网本的时尚魅力。

●KONAMI宣布将在10月13日发售PS2游戏《狂热节拍16 EMPRESS ＋ PREMIUM BEST》，为2张DVD枚组，一张收录街机版和PS2版原创曲目，另一张则为怀旧式的经典曲目碟，KONAMI表示这款作品将是《狂热节拍》系列在PS2上的最后一作。



←期待《狂热节拍》今后在次世代主机上的新表现。

电软视点

联手台湾，索尼拓展华语游戏市场

索尼加码台湾厂商

近日在台湾省经济部门的牵线下，日本游戏厂商王者之一的索尼亚洲区电脑娱乐公司（Sony Computer Entertainment Asia，SCEA）宣布将在台设立数码内容合作研发中心SCET。执行教育训练、游戏数位内容开发专案计画，并将在未来3年通过SCET进行PlayStation首次的平台技术移转及授权，以协助台湾业者开发PS3以及PSP游戏产品。



此次台湾省内参与此数位内容合作的厂商包括昱泉、耶克、果子兽、大同电信、远传电信等。台湾经济部门表示，电视游戏机市场占全球数码游戏产业6成的产值，此次由SCEA领军的数码内容合作计画，将有助于推动台湾游戏产业进军国际。

安田哲彦表示，未来3年将通过SCET进行PlayStation首次的平台技术移转及授权，以协助台湾业者开发PS3及PSP游戏产品，提升台湾业者研发高阶游戏主机内容之经验与技术。他指出，由于PlayStation平台具备网络通讯、高画质图像运算（PS3）、可携（PSP）等特性，除一般游戏使用外，也可应用于家庭数码娱乐服务平台、行动电视、行动导航等，对于动画及服务产品开发业者而言，将是一个新型态的产品市场。

目前除了昱泉、耶克、果子兽等游戏机业者表达参与意愿外，吴明机还希望能够呼吁更多电脑游戏业者转型与加入业界科专计画。

目前昱泉等厂商已开始规划提案开发，大同电信与远传则有意跨足线上游戏软体。昱泉国际执行副总常守瑜表示，除了大家比较熟知昱泉与微软的合作外，过去在PS2时代，她们就已经取得开发权，目前她们正在开发PS3平台的网络版多人连线射击游戏，计划在明年第二季推出。大同集团执行副总经理林郭文艳表示，希望利用WiMAX的频宽跨足到on-line game。

互利互惠的双赢

这次索尼与台湾游戏厂商之间的合作，可以看成是一个以双赢为目的的战略联盟。就台湾省而言，正如其资策会MIC研究报告指出，2008年全球游戏机销售台数为1.03亿台，未来全球市场潜力可期。全球数码游戏市场的年产值约400到500亿美元，其中电视游戏机占6成，较电脑游戏、网络游戏还要高，台湾游戏厂商若从电视游戏机这一块切入，可望拥有更多商机与竞争力。

说到台湾的游戏厂商，可能给予我们大家印象最深的还是电脑单机游戏这一块，例如以前的大宇、软星等都有着大陆玩家极为熟悉的经典游戏系列，不过这几年来随着电脑单机游戏的衰落，台湾的游戏厂商已经远不如以前风光了。而电视游戏市场方面，尽管在8位到32位机的时代其比较活跃，但之后就相对沉寂了下来，近些年来推出的游戏数量非常之少；网游市场方面，则更是鲜有大人气作品推出。

据相关数据显示，台湾游戏业去年产值为283亿，大部分商品都聚焦在岛内需求，主要以发展电脑游戏为主，台湾省的经济部门希望能够借由业界科专的补助，协助台湾业者放眼到亚洲或是其他中文市场，不要仅跟邻近的日、韩国家竞争电脑游戏市场，而是要争取过



去欧美擅长，技术门槛、产值较高的游戏机产业——"这次业界科专跟过去有很大的不同，目前是计画先通过SCET的初步核定，找到较具潜力的台湾业者，整个计画设定补助10到20家厂商，由于已经是接近开发的产品，过去类似产品补助额度约在30%以上。"

这也是台湾的政府部门首次直接对游戏行业进行经济补助与协作，可以看出尽管是出于对促进经济的考虑，但是能够执行这种相对开明的政策也已经难能可贵了。反观大陆方面，如果不是因为网游市场的巨大经济利润和税收，估计别说是支持，没砍掉就已经不错了。至于咱们的电视游戏市场，就更是只能艰难的生存，玩家们尚且如此，就更甭提能否诞生几个有实力的大陆电视游戏制作厂商了……

□文/北斗

电软视点

DQ9，神作亦难逃偷跑+破解的宿命

2009年7月11日星期六，对于等待近5年的DQ玩家来说，这一天是一个值得庆贺的日子。经过漫长的等待，传说中的日本国民级RPG游戏的最新作在延期5个月之后终于发售。但是对于拥有烧录卡的玩家来说，他们已经没有必要等待了。早在DQ9正式发售之前2天，该游戏的ROM就被DUMP出来传到了网上，而之前大家所担心的反烧录问题更是在ROM放出不到几个小时就得到了解决。在ROM和补丁放出之后，N多玩家便提前开始了DQ的攻略之旅。除了国内的玩家，日本本土的许多玩家也跻身偷跑大军的行列之内。在7月11日DQ9发售当日，日本最速登载DQ9攻略的网站已经完成了一周目流程的攻略。看来这次等不及游戏发售的不只是中国的玩家，真不知道Square Enix看到这样的局面会做何感想。



其实早在今年2月份，日本游戏媒体就针对反烧录问题质疑过Square Enix，担心DQ9发售的时候会不会出现盗版偷跑的情况。其实这种质疑完全是没有必要的，在网络发达、各种DUMP、破解、上传、下载技术门槛的降低，每一台联网的电脑都有机会分享网络资源的时候，一部人气作品的出现，就意味着复制软件会一起出现并且泛滥。日本人对于"烧录卡"（マジコン）的认识，也与几年前有了很大的不同。实际上"マジコン"这个词最初来自一款被称作"魔法电脑"（マジックコンピューター）的外设，国内玩家也并不陌生，就是SFC的磁碟机。它可以将SFC的软件从卡带中DUMP到电脑的软磁盘上，并且可以无限复制。到了掌机烧录卡普及的时代，"マジコン"在日本就成了运行烧录软件的游戏载体的代名词。

从21世纪初开始，烧录卡从中国大陆、港台、东南亚等盗版比较集中的地区逐渐渗透到欧美和日本本土，对于这些地方正规的电玩市场影响很坏。再加上每一部游戏在发售之前都会用一周左右的时间在各地的实体店铺货，所以DUMP者搞到游戏的正版软件、再把DUMP出来的ROM、ISO等游戏文件通



←尽管大家盼望7-11已经很长时间，但是还是在9号偷跑了。

过各种传播途径发到互联网上的时间，往往比正版发售的时间还早。NDS版的FF3"偷跑"了大概一个星期，而Xbox360版的《战争机器2》竟然偷跑了半个月（这得益于一位监守自盗把游戏盘卖到黑市的人），对于正版软件的销售以及游戏公司的盈利都造成了很大的干扰。因此开发游戏的公司和游戏机制造商一向对于这些处于边缘地带的东西深恶痛绝，但是又无法彻底将其根除，只好加大投资，使用各种防盗技术，最大限度地减少盗版给自己造成的损失。Square Enix自从吃过几次亏之后，对DS软件的反复制技术采取了比较严厉的措施，在DQ5、《超时空之钥》这些作品里设置陷阱，使烧录者玩到一定的地点之后就卡死，不能继续游戏。而DQ9的反烧录技术和前段时间发售的《王国之心》相似，都是在一开始的时候就死机，但是这种反盗手段易于破解，这次DQ9从出ROM到放出破解补丁只用了短短几十分钟的时间，使那些期待SE把DQ9的防盗措施做得更好的人十分失望。

烧录卡威胁日本游戏界，这样的情形在5年之前是见不到的，这与网络的发展以及烧录卡大量渗入日本市场不无关系。由于烧录卡属于在使用上自主规制的产品，因此它可以打着"运行自制软件"的擦边球在日本、欧美地区公开贩卖。任天堂对于这类产品只能采取出一家告一家的方法，但是自从去年组织过那次针对R4的联合诉讼之后，任天堂也没有能力对烧录卡这一类有侵权性质的产品采取彻底根除的措施（没有相关法律予以保障），而去年为了打击烧录卡而推出官方烧录设备DS Vision也一直没有成效。因此游戏商只能把希望寄托在软件开发者的技术能力，所以许多游戏加入了反烧录的程序，不过这种措施一个补丁就可以彻底使其废掉，真是令人无语的努力。但是以现在DQ9的情况而言，任天堂也好，第三方软件商也好，想一劳永逸解决烧录卡问题，还远远不是时候。

□文/猴子



疾风流言帖 vol.37

进入7月底，游戏界边的非常平静，既没有大的事件发生也没有什么规模性的展会，反到是游戏大作比较多，玩的成分比论的成分高很多。这种氛围下，有关游戏本身的消息成了传言的主流，马上就要来的，未来一段时间的，远在天边看不见的，只要你能想到，就没有不存在的。 □责编/翅膀

70 可信度 《杀戮地带》新作依然会在PS3上推出

PS2的《杀戮地带》、PS3的《杀戮地带2》，如果照个这个规律，《杀戮地带3》会在PS4上推出，但制作人并不这么认为，KZ系列在PS3上的使命还远远没有完成。

Guerrilla Game高级制作人Steven ter Heide就KZ系列今后的动向发表了自己的观点，因为PS3还有着非常长的生命周期，它的发展前景还十分广阔。《杀戮地带2》于PS3推出后的第三年发售，按照索尼经常挂在嘴边的十年生命论，PS4至少还需要7年才能问世，对于一款游戏的制作周期来说，这显然是不可能的，开发小组在PS3上还有很多工作需要去做，还有很多机会来做得更好，并进一步推动PS3平台的发展。采访的人还询问了KZ系列今后的作品计划，不过Steven ter Heide拒绝透露具体情况。

20 可信度 战神之父新作将发表 吃睡玩理念的产物？

一手创造初代《战神》的天才制作人DAVID，早年因为某种原因离开了他所赖以成名的游戏制作，不过最近他有了新动作，据称他的游戏新作很快就会公开发表。

众所周知，DAVID离开原公司后创立了一家自己的公司，名为「吃睡玩」，而且除了不断滋事外似乎没干过什么正业，但这位脾气火暴的男人又用他自己的方式吸引了人们的目光。在他最新一次的放言中，DAVID再次谈及了他那款「2010年的游戏大作」，这次的时间不是E3展的索尼展台，而是「马上」，是的，我们马上就可以看到这款大作的真面目，至于平台，很可能是款PS3独占游戏。

真的会有新作吗？那为什么这么多年一点迹象都没有？这很有可能又是一颗烟雾弹式的炒作。

30 可信度 生化5登陆Wii依然可能 画面素质将是关键所在

本刊讯 随着《生化危机 黑暗历代记》的逐步公开，有关Wii版《生化危机5》的猜想又再才传开。CAPCOM的川田将央也发表了看法。

《生化危机5》沿用了前作4代的总体架构和操作引擎，这早已是众人皆知的秘密，而Wii移植自NGC的《生化危机4》表现也很不俗。川田将央表示CAPCOM完全可以用4代的引擎把5代制作到Wii上，但永远无法重现原版的画面质量，因为优秀的画面是5代最值得称道的要素，所以迟迟没有动手。不过最近Cavia小组开发的《黑暗历代记》的游戏画面非常令人吃惊，Wii也可以做出如此优秀的画面，这再次提高了5代登陆Wii的可能性，川田表示这种情况终归是有可能的。

销量证明光枪射击的《历代记》系列更适合Wii，正统的《生化5》自降素质逆移植Wii的可能依然不大。



40 可信度 索尼曾计划推出PS2.5，但没有做高价的PS3是为了十年长期性投资

价格高昂是目前困扰PS3最头痛的问题，不少玩家和第三方厂商都对索尼提出了意见，但索尼似乎并不打算搭理这些声音，而且还职责人们「目光短浅」。

面对铺天盖地的降价呼声，索尼最近的态度一直都很不耐烦，称玩家和厂商们应该把注意力放在其他方面。SCEA主管Jack Tretton最近接受了一家媒体的访问，声称人们不应该如此短视，甚至还提到了PS2.5这个名词。根据他的说法，索尼当初完全可以发售价格只有299美元的PS3，也就是机能上做出让步的PS2.5，而且在头两年会销售得非常好，但他们最终没有这样做，因为那样的话PS3就会成为一个半成品，玩家会觉得PS3并没本质进步，PS3现在的高价完全是建立在优异的性能上，「牺牲了短期利益换来更长久的发展，十年生命期内PS3会得到所有的用户」，这就是PS3的战略目标。Jack Tretton希望人们不再介意PS3的价格，399美元已经非常「物超所值」。Jack Tretton还希望第三方们对PS3保持信心、耐心，厂商对PS3的投资是一个长期的，正确的过程，他们有十年时间等待。



30 可信度 一码归一码，PSP GO并不影响PSP2 后续掌机传言再起，超高性能堪比Xbox

自从索尼公布了PSP GO，大量关于PSP新机型的传言都不攻自破，但事情就是这么寸，很多人发现PSP GO与PSP后续机并不是一码事，关于PSP2的传言又一次现身江湖。

来自Eurogamer.es的消息，据称知情人士已经获悉索尼正在开发PSP的后续机种，开发代号Hydra，设计思路远超现行的PSP，这款新机采用Imagination公司的PowerVR图形核心，与iPhone 3GS的图形核心为同一系列，但因为采用了4核版本，性能要高出许多。按照硬件配置的性能分析，该机多边形生成率达到了每秒1.33亿个，这个数字几乎可以和初代Xbox相比肩，此外还加入了不少关于渲染方面的高性能技术，完全称得上是次世代掌机水准。

Eurogamer.es还说这款新机很有可能将在今年年底公布，不过细想一下，PSP GO已定于今年10月发售，如果仅过两三个月就发布新型掌机，那无疑是自抽嘴巴。





PSN已不必再追赶XboxLive的脚步 索尼在线平台已经拥有了自己一片天

索尼公司官员Eric Lempel最近对媒体谈及两大网络平台关系时指出：”PSN历经三年时间发展，已经在市场上占据了一席之地，PSN与XboxLive不再是追与被追的关系，因为PSN在某些方面做得更好，我们一直坚持免费的原则，今后免费服务还会更多。“

——只要谈及PSN与对手的竞争，索尼方面就必然拿出”免费“的旗号，来含射微软的收费制度，不过PSN对比LIVE的差距不是遮就能遮的住的。



叫嚷PS3降价的人就喜欢制造噪音 我宁死不降价你能把我怎么样？

索尼集团总裁Howard Stringer最近对外表示：“有很多人威胁PS3不降价就不再开发PS3游戏，他们在给我施加压力，但我要声明，每制造一台PS3我都要承担亏损，这是怎样的逻辑你们难道不明白？而且我们不会放弃任何东西，绝对不会！”

——PS3的制造成本是老大难问题，399美元的价格依然要承担几十美元的亏损，对比仅售199美元的Xbox360，想降又不能降的索尼真是两头不是人。



GTA4缺乏创新，马银的创意来自我希望一百年后还会有人玩我的游戏

ICO小组领衔制作人上田文人接受媒体采访时表示：“我制作游戏的灵感多数都来自于其他游戏，我玩过很多游戏，比如《GTA4》，它很优秀，但缺乏创新，《马里奥银河》的创意来自于《旺达与巨像》，我感到很荣幸，我希望100年后，人们依然会找出我的游戏，并快乐地玩着。”。

——上田文人很有才气，这点大家都承认，不过这人最近出镜率非常之高，言谈话语似乎也多了一分恃才傲物的感觉，人都是这样，不出名时安心做事，出了名就大吹大擂，甚至装13做势，希望上田文人可以低调一些。



解锁角色对于格斗游戏已经过时 那只是过去为街机投币准备的设定

《铁拳6》制作人原田胜弘最近在一次宣传活动中谈道：“那种在格斗游戏中锁定一些角色，并通过某种条件解锁的方式已经过时了，那只是当年为增加街机投币率而做出的商业手段，沿用到家用机中并不合适，对网战玩家也不公平，《铁拳6》家用机版最初就可使用全部角色。”

——大多数格斗游戏都存在解锁角色的设定，这早已是一种惯例和延长游戏时间的卖点。《铁拳6》如果不采用这个设定，并不是过不过时的原因，那意味着《铁拳6》的游戏卖点远超过解锁角色的乐趣。

电软视点

日本宅游戏，你为何如此受欢迎?

《偶像大师SP》三版本合计首周销量接近10万，PSP《初音未来》首周即超10万大关，360《梦幻俱乐部》、《智代》、NDS《偶像大师》等等一系列青春美少女题材游戏蓄势待发……今年下半年的日本，已经越发显得"宅气十足"。

宅文化在当今早已经是世界性话题，但无论哪个国家，哪个民族，都无法和日本相比，作为公认的"宅基地"，宅向游戏拥有着其他地区无法比拟的巨大市场，随着近几年日本市场的风云变幻，宅向游戏几乎已成为了日本游戏界的一支主流，人气、销量甚至比一些名厂大作都要多，日本，真的沦为"宅国"了吗?

日本女性的地位较低

说起宅向游戏，其实就是以美少女为游戏中的卖点，用美貌、甜声、充满诱惑感的衣装、富含挑逗性的肢体动作，来满足男性"那方面"的追求，再加上育成、交友等拟真要素，构成了一个个对男性玩家有极大吸引力的游戏。和日本的动漫界一样，但凡有大量美女的作品，就一定会火爆，互动性更高的游戏，当然不会例外。

不可否认的是，美女的确是艺术作品中的一个卖点，而且是很重要的卖点，"世界50%的美来自于女性"，伟人都这么说过。尤其对于男性占据绝大多数的游戏玩家来说，美女都是不可替代的魅力要素。而把大量女性当作游戏最主要的吸引点，这种氛围也只有日本最普遍，因为无论是欧美还是亚洲其他国家比如中国，都非常看重女性的人权意识，美国、英国及一些欧洲发达国家女性甚至比男性的地位还要高，专门"勾引"男性的女性被视为低俗的,社会道德规范上不容许把女性当作"商品"出售，未成年的少女更是法律和道德所不容侵犯的。但日本在这方面却不同，女性在日本社会的地位较低,自古以来流传下来的意识形态,让日本女性始终处于男性的下位，对未成年少女的保护意识也没有欧美那样强。举个例子，《偶像大师》注定不能在欧美上市，因为育成未成年少女的题材在西方社会是犯法的，而在日本就不存在这个问题，最多打上个12禁或15禁的标签,照样大卖特卖。民族的传统意识，社会的道德观念，让这种宅向题材有着本质上的不同门槛，在这方面，西方是较为女权的，而日本却是男权的。

日本男性的好色本质

说完了女人，再来看看这些买宅游戏的男人们，绝大多数都符合"二十多岁，单身，动漫游宅，渴望异性"这几个特征。从上世纪八九十年代熏陶过来的日本男性，多数都经历过日本ACG业最黄金的那段时期，思维方式打根上就被"宅化"了，喜欢看美女，对美女充满邪恶的欲望，对女性的诱惑无抵抗力，在这些根源意识下，所谓的道德教育完全不值一提。先不说游戏动漫，几乎公开合法化的日本AV产业就足以说明这种问题。大众社会尚且如此，游戏就更不用提了，对这种宅向，甚至擦边球的游戏没有多大的管束，再加上对未成年人的道德教育相对不高，只要不犯法，不露点，你就卖吧，相当大的经济利益让这些作品层出不穷（放在中国估计都要被广X局枪毙）。这就是民族的道德意识，让日本的宅向游戏拥有了最适合发育的温床。

还有一点就是，日本的社会经济压力逐年加大，导致男女青年结婚越来越晚，很多男人迫于经济压力不愿结婚，但人毕竟是人，对异性的需求总是无法压抑的，那种骨子里的好色总要有地方释放，宅向游戏就成了这部分人群的好去处。看着眼前一堆各种类型的美少女，想讨好哪个都可以，既能满足恋爱的追求也能满足对女性的渴望，而且不必担负什么责任，更不用担心情感的纠葛，只要你愿意，随时都可以把盘扔到一边忘掉她。这是传统恋爱游戏的卖点，也是当今GAL游戏的卖点。轻轻松松把妹子，的确可以满足现代日本男青年的需求。至少，玩宅游戏对于日本宅男来说是很高雅的休闲方式。。

环境创造价值，日本宅向游戏的蓬勃发展，与日本男性、女性、社会民族的观念有着密切关联，只有日本这块土地，才会孕育出"宅"的根基。而作为一名中国人，日本的宅文化很具有吸引力，宅一点是可以的，但不要像日本人一样"死宅"就好。 □文/翅膀



电软视点

"Project Natal"——美军尖端科技运用于游戏领域

在本届E3发布会上，微软公布的"Project Natal"可谓是万众瞩目，据相关业内人士透露，这是微软将一项美国军方的尖端科技，简化后运用到游戏领域中。"Natal"究竟为何物? 是一个类似于Wii的运动传感器吗? 还是一种操控方式呢? 微软官方解释到：没那么简单。"Natal"项目是一个让游戏玩家无需任何游戏控制器的游戏控制方式，采用了美国国防尖端科技，集成的传感器可以追踪到玩家身体的3D动作，对用户进行面部"辨识"，甚至还能听懂玩家们的语音命令。相比之下，Wii的局限在于仅能用手控制。而Natal"项目能用上玩家身体的所有部分，包括头、手、脚、躯干。微软称其为"全身游戏"。

Project Natal已经进入了与游戏软件相匹配的实际开发阶段。微软已经把相对应的系统开发包送到了包括日本在内的很多游戏开发公司。在E3发布会上通过对"Project Natal"的演示，各位首先想到的是现在已有的游戏软件如果通过"Natal"来游戏的话会，将会如何呢? 答案当然是肯定的，不管是FPS还是竞速以及格斗类游戏，活用"Natal"后，将扩展为拥有新的可能性。而且"Project Natal"的新型专用软件与现



存的游戏软件会有比较明显区别，最近的游戏很多都是多平台开发，制作人们在设计游戏时，都需要兼顾多平台的特点。但以后游戏"Natal"的专用软件是什么控制器都不需要，使用全部身体的部位来游戏，这样还可以产生更多的奇妙点子。

但不管怎么说，"Project Natal"都会将XBOX360现有的软件水平提升到一个新的阶段。正如微软官方以前所介绍的那样，XBOX360将在一个很长的期间为玩家们提供服务，不会那么快就退出历史舞台。以前通过XBOX LIVE已经使得360的机能不断进化，再加上"Project Natal"这样的高科技要素，一定会大幅延长主机的寿命。这对于制作人来说也很重要，假如"Project Natal"是搭载在新一代的主机上，肯定又得适应一个全新的开发环境，一切都得从头再来，而"Project Natal"是架构于XBOX360之上的，所以开发者可很方便的将积累的XBOX360开发经验用于"Natal"。而且新主机这么快就登场的话，对玩家们来说也是会有冲击性的影响。"Project Natal"的出现对玩家来说，是一个利好消息。通过新的高科技周边配件推出，能够实现对主机性能的升级，搭配了新的系统软件后，就能拥有全新的游戏感受。

"Project Natal"本来就是面对普通玩家群而设计的，并不是非常的核心向的设备，这样一来就能够吸引更多的消费者来体验。虽然这样，"Project Natal"绝对不是单单只为了扩展用户层才特意开发出来。如果要是想尝试从CORE USER的领域扩展到LIGHT USER的领域，使用以前的控制器就已经足够了。如果说"Project Natal"是为了初级玩家而设计的话，还不如说是为了让核心玩家能获得更多的乐趣才开发的。

对于现在拥有高性能游戏主机的LIGHT USER来说，不能熟记游戏中各种复杂的操作方法的话就不能流畅的玩下去，这也打击了他们玩游戏的信心。因此对现在LIGHT USER层来说，使用"Project Natal"就能轻松体验各种CORE USER喜欢的深奥复杂的游戏。



而且"Project Natal"并没有特意模仿Wii，它不仅仅是具有体感方面的功能，使用这种设备就连控制器都可以不用了，可以说"Project Natal"在游戏界内开创一个全新的领域。

"Project Natal"将超越所有以往的主机范畴，拥有惊人的性能和流畅迅速的反应度和精确度。这里面包含有很多的高科技要素，人从意识到做出反应都有一个延迟时间，用控制器的话将使得这个延迟大幅延长。大脑发出指令，身体直接开始做出相应的动作，对于玩家来说这更是一个能深入体感游戏魅力的一大进步。 □文/七曜

Wii《生化危机编年史》汉化版




汉化专递 EXPRESS CHINESE

近期Wii上各款大作的汉化项目在各个汉化小组的努力工作中开始制作了。尽管就传统游戏大作的数量而言，Wii上值得汉化的作品其实并不多，但仍有不少值得期待的作品。例如07年CAPCOM在其上发售的《生化危机 安布雷拉编年史》，虽然本作是以第一人称射击的类型出现，但是其作品跨越的时间比较长，许多系列作品中的事件和人物都被收录，因此也是粉丝们比较喜爱的。特别是本作虽然实际游玩中对语言的要求非常小，但是其附带的事典中有大量对系列人物和秘密事件的文字描述。据悉，本作是由星组负责汉化，并且已经进入内测阶段，相信用不了多久就会发布较成熟的版本了。



←本作已进入内侧阶段，离发布已经不远了。

《小小大星球》中文完整版



近日台湾索尼娱乐的代理讯源公司公布了9月份预定发售的PS3游戏清单，首先是《小小大星球完整版》与现今的版本并没有差别，但是在完整版中追加了下载素材以及15道追加关卡。《小小大星球完整版》预定于9月9日发售，暂定售价为1300新台币。而万众期待的大作《神秘海域2：纵横四海》中英文合版将于10月13日发售预定，暂定售价1850新台币。

《小小大星球》是PS3上一款创意十足的作品，如果仅仅是玩游戏中原本的那些关卡的话，你是无法真正领会到本作的乐趣的，本作最有意思的地方就在于自己去原创出各种各样的角色和关卡来，目前许多玩家制作的角色和关卡都非常精彩，不可错过。而《神秘海域2》在今年E3上的评价也相当之高，再加上都是官方中文版，确实值得期待。

《初音未来》等三款PSP游戏汉化发布

相较于上期的平静，这期PSP上连续发布了三款汉化作品，分别是由飞雪汉化组汉化的两款游戏《实战柏青嫂花花祭》和《凯蒂猫的快乐装饰》，以及由"ddsdsdsdf"个人汉化的《初音未来 女歌手计划》。

《初音未来》这款游戏原本在电脑上还是有着一定人气的，这次PSP版自然也吸引了不少喜欢音乐游戏的玩家。这次的汉化版为部分汉化，内容包括游戏的主菜单以及各个界面进行汉化，但歌词方面则完全保留日文内容。据悉之所以如此，是因为游戏歌词无法汉化，所以只能采用日文字库，另外由于游戏自带的字库又少的可怜，所以错别字比较多……

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
实战柏青嫂 花花祭	基本完善	飞雪汉化组
凯蒂猫的快乐装饰	基本完善	飞雪汉化组
初音未来 女歌手计划	部分汉化	ddsdsdsdf个人汉化



←这款游戏汉化的并不完全，歌词都是日文。

DQ9即将成哄抢对象？滥尾的"采配"

NDS上的RPG超大作《勇者斗恶龙9》已经发售，其他作品为了避开这个"瘟神"纷纷绕开了7月份的档期，而对于这样的超大作，估计很有可能出现以往那种大作汉化的撞车现象。不过这也只能看汉化小组们如何去自行调和了，只希望最后的汉化完成品不要为了赶时间而导致素质低下就好。

本期发布的唯一一款NDS汉化游戏为《采配所向》，这是一款以日本战国时期决定天下归属的最后一战"关原之战"为背景题材的策略类游戏。玩家在本作中作为西军统帅石田三成，率领诸多武将、谋士与最强对手德川家康泣血疆场厮杀，展开了一篇壮绝日本历史，对后世影响深远的战斗史诗。这款游戏在08年就已经发售了，不过由于种种原因，直到现在才发布了一个很不完善的汉化版。

本作最早于2008年底开始汉化，但后来由于必要的翻译人员数量问题一直未能得到解决，所以最后只能宣布中止汉化。这个汉化版并不完全，汉化内容包括游戏第一章与第二章（部分）的剧情和系统说明文本，基本算是烂尾作品了。



←虽然过了这么久终于发布了汉化版，可惜因为种种原因是个滥尾版。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
采配所向	部分汉化	运筹帷幄临时汉化委员会

轶闻：翻译完后的测试

文字翻译部分完成了，并不代表整个汉化工作就可以收尾，事实上要做的事情还有很多。

例如繁体中文不但字数种类繁多，形状又比日文的汉字复杂许多，主机的内存经常因此而接近爆满。当然，无论是PSP或PS3都预先配备了充足的内存，可是运行游戏时能分配给字型使用的内存是由各游戏的程序决定的。如果不能抑制在最低限度，并把内存容量分配给其他部分，便无法表现美丽的图像或建造精密的游戏引擎，因此字型通常只能分到很小的一部分。日文的假名或是英文字母在画面上即使缩小也大致能读得出来，可是中文就不行了，太小时马上会看到一片漆黑。怎么避免太大并吃掉太多内存，一直是个比较麻烦的问题。

例如PSP第一款中文化游戏《天地之门》便因为日文字型非常地小而让汉化团队很担心，于是在首度看见且清晰显示时，他们甚至高兴地拖着机器，不管是在上班时间，到处拿给每个人去炫耀……



此外，改行与缺字的调整也是一大难题，中文有时会需要变更大小以能明晰显示，但变大后当然每行能收录的字数会缩短，也容易因为程序的设定而出现字跑出框格或缺字的现象。例如GT中文化时，车厂的名字常会因程序调整而突然断行，运气不好的时候，"TOYOTA"这名字只有"T"被留在上一行，结果其名字就像是变成了"OYOTA"，最后哪怕是程序设计师或图像设计，看不懂中文也都得认命地一起来除错。

翻译后的文章跟角色的动作以及剧情等是否吻合是测试过程中最需要注意的地方。为实现跟日本或欧美的同步发售，汉化团队的人员多半得从开发原版的途中即开始翻译，甚至也有仍不了解状况即必须翻译的部分，结果这些都得靠除错测试时自己游玩并自己修正。

另外像字数限制以及程序的动作测试等都属负责范围。那些全球同时发售的中文游戏，对玩家来说是非常过瘾又高兴的享受，对汉化人员却是种超级折磨。不但要克服时差问题，日以继夜地早上跟日本、晚上跟欧美测试，又需要动员以人海战术才能多地测试多人连线的稳定性。为了能赶上同时上市，有时候汉化人员们甚至需要住在公司连续熬夜，据说有的时候为了赶制某款大作中文版能同时上市，甚至会数个月都没有休息日和假期。

此外还需要跟负责开发的制作人频繁连络，即时掌握最新状况，并与相关部署调整日程。只是，原版游戏的开发不结束，中文化的作业自然无法遂行，不能以比原版游戏更短的时间结束作业，绝对是难以与其他区域同步发售的。纵使假日也从早到晚工作，汉化团队的成员们也总是成为被人抱怨或受责骂的对象。



本刊译名：怪物猎人3		2009年8月1日预定	
动作冒险	CAPCOM	7340日元	日版
DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

8月1日，没有几天了，全世界猎人万众期待的《怪物猎人3》马上就要如约降临。随着玩家的期待声一浪高过一浪，官方的游戏情报也一个接一个地往外放，像倾盆而出的潮水一样，势要将游戏发售前期变成属于猎人的游戏世界。

今次作为发售前特报的最终回，要为大家介绍的是线上联机据点——沙漠大都市洛克拉克，盘踞在沙漠绿洲旁的沙尘之都是全世界猎人聚集的中心地带，最惊险刺激的任务、最优质的工会服务，还有最好的同伴都在这里。另外，新地图“冻土”以及隐藏在其中的冰之巨兽冰牙龙的情报，也一并为大家放出。 □文/翅膀

引领线上猎人的案内所

驻扎在街门处的是一个名为案内所的设施，是猎人通向这座城市的必经门户，由观光协会的人主持运营。在这里可以得到街中武器商店的商业情报，以及期间限定的特殊狩猎任务相关情报，一些官方主持的活动，也会在此发布消息，要想时刻把握城市的流行动向，常来案内所逛逛是十分有必要的。如果第一次上线狩猎，案内所是一个不错的信息情报中心。

等价交换的道具交换所

在道具交换所中，可以在女主人处选择列表中需要的道具，用手持的物品与之交换，不过交换的道具必须符合等价的原则。交换所的道具每天都会有变化，运气好还会有珍稀物。



购买狩猎所需的道具屋

回复药、弩的子弹等狩猎所需的消耗品，都可以在道具屋直接购买，和单机中的杂货屋功能相同。同样可以购入后直接送到道具箱。另外有时还会有商品打折的半价期可利用。

取得调和所需的素材屋

调和需要素材，而这些素材通常都分散得零零散散的，收集起来很麻烦，而素材屋就提供了这种便利，可以直接购得不少常用的素材。多带些素材，就可用调和实现多带道具。

委托调和的便利调和屋

丰富多彩的调和给狩猎活动带来了非常大的便利，也是系列最基本的传统要素。而调和对于游戏初期来说也不是一件简单的事，如果没有高价的调和书，调和失败是很正常的事，尤其是一些珍贵的道具调和，本身的调和成功率就很低，一旦失败不仅浪费素材还浪费感情，调和屋就是为祢补这种情况而设，花费一定金钱，就可把素材交给调和屋来调，可批量生产且100%成功。

开发新品的素材开发屋

广场中有一座外观很奇妙的店铺，其实这是运用各式各样素材开发珍稀品的开发工房。店主是一名手艺精湛的猫人，精通修理家具，擅长根据设计图开发多种有意思的东西，猎人来到这里，可以根据开发委托书选择开发方针，并把素材交给店主。经过一定时间，猫人大师就会交给你开发好的新物品。而且开发是完全免费的，只不过素材都要自己来收集。

找同伴一起狩猎的酒场

城市中的酒场是猎人活动最集中的场所，在这里有最精干的看板小姐为你服务。在不同等级、难度的任务中挑选适合自己的，交付契约金后就可出发狩猎，还可寻找队友组队。

吃饭喝酒找乐子的食场

吃饱喝足才能更好地干活，食事场就是猎人狩猎前必来的饭馆，选择好食材，调理方法，就可以美美地大吃一顿，会增加不少对任务有帮助的强化状态，还有掰腕子等娱乐活动。

沙漠之都中的斗技大会

这坐汇聚全世界猎人的线上城市中，有着专门用于狩猎斗技的斗技场，分为陆上斗技场和水中斗技场，酒场中可以接到相应的斗技场任务，可与同伴组队互相挑战各项狩猎记录。

线上租借式的居住房间

单机中猎人是有自己居住的家的，既可以睡觉记录进度也可以整理自己的道具装备。线上城市自然不存在这么舒适的环境，工会会给每位上线的猎人租借一个最基本的宿泊设施。在酒场进行登记，就会获得一个房间，刚开始房间会非常简陋，随着猎人等级（HR）的上升，可以租到更高级豪华的房间。即水平越高居住的环境就越好，猎人世界的一切都要靠自己的本事来创造。

强化生产装备的武器屋

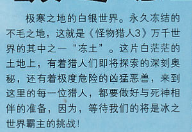
狩猎中从怪物身上得到的素材，拿到武器工房进行加工，就可以生产出相应的武器装备，用特殊的素材，还能把装备强化到更强力的级别。同时，工房中还出售已经造好的装备。

极寒冻土之中潜藏的凶猛飞龙

极寒之地的白银世界。永久冻结的不毛之地，这就是《怪物猎人3》万千世界的其中之一“冻土”。这片白茫茫的土地上，有着猎人们即将探索的深刻奥秘，还有着极度危险的凶猛恶兽，来到这里的每一位猎人，都要做好与死神相伴的准备，因为，等待我们的将是冰之世界霸主的挑战！



↑外围的宿营地附近还有着零星的绿色，但近在咫尺的山崖却完全染成了白色，这是通向绝境的冒险。



跨越险境向山顶迈进

通向极寒之地的绝境冒险

↑冰牙龙的咆哮会把猎人牢牢地震在原地动弹不得，在最寒冷的土地上，能活下来的只有勇者。



举目茫茫的极地中 回响着来自深渊的咆哮

←相对于极寒的山中，山下还是相对比较安全的，可以烤烤肉磨磨刀做些狩猎准备。

盘踞冻土的冰之霸王 立于极地顶点的冰牙龙

屹立于永久冻土之颠的，是被称作冰牙龙的白色飞龙，在这严寒冷酷的环境中，怪物们都以独自的习性进化着，衍生出与其他地域截然不同的活动生态，因为食物很少，靠捕食为生的怪物都有着极为高效的捕猎手段，冰牙龙更是其中的佼佼者。

发售前紧急追加情报

临近截稿前官方再一次放出了《怪物猎人3》的新情报，这是一个位于冻土地图中的新怪物，统帅白色速龙群的鸟龙首领，融入极寒地带的暗白色影子。这种集团行动的小型怪物无疑会给猎人带来不小的麻烦。这些小怪物会从口中吐出带有催眠效果的体液，猎人一旦被命中就会昏睡倒去，相当麻烦的杂鱼。



←标志性的首领头冠。

统领白速龙群的首领



→冰天雪地中群起而上的速龙群是危险的对手。

极寒冻土中的杂鱼们 难缠的小鬼

←洞窟中的速龙群。



↑BOSS战中就怕遇到这些东西的骚扰。

——汇集猎人新作完整情报的最终回

情报“发售前最后的期待篇”

截止到本期，有关《怪物猎人3》的前期报道就算全部介绍完毕，官方发布的全部信息，我们都已经分在各期杂志中，毫无遗漏地介绍给了大家。将这些东西综合起来，完全可以尽最大程度地了解到新作所包含的内容。

孤岛大海中畅游的海龙、沙原戈壁中潜伏的土沙龙、火山熔岩中横行的暴锤龙、雨林沼泽中暗藏的灯鱼龙，以及这次冻土雪山中傲视万物的冰牙龙，这些代表了各自生态地域的强大怪物向我们展示了这款新作的全新面貌，纵观这千奇百态的自然世界，猎人们的冒险即将踏入新的次元。

这次登陆Wii的新作，玩家们最关心的恐怕就是联机的问题，因为不像PSP那样可以无障碍的便捷联机，Wii要进行多人组队狩猎的话，需要运用WiFi上网登陆官方服务器进行线上游戏，并支付每月必须的月费才可在线多人游戏，所需的手续相对比较繁琐，最主要的，弄张国际信用卡是必须的条件。

贝利奥罗斯

屹立于冰之世界顶点的冰牙龙

守护在这片冻土之地的白色飞龙，浑身上下都透露出一股神圣的气息。常年隐藏在极地的最深处，偶尔外出活动捕食，目击的案例并不多，当地居民将之作为冰之世界的守护骑士一样敬畏。冰牙龙属飞龙种，借助前肢的爪翼可以进行短距离的飞行。

极限脱出 9时间9人9之扉

NINTENDO DS NDS	本刊译名：极限脱出 9小时9人9扇门			2009年冬
	解谜冒险	SPIKE	价格未定	日版
	卡带	1人	容量未定	审查预定

以密室逃生为主题的悬疑冒险游戏《极限脱出 9小时9人9扇门》由SPIKE制作，本游戏集结了非常强大的制作阵容。担任游戏导演的是曾经制作著名冒险游戏《Ever 17– the out of infinity》的打越钢太郎先生，也许国内玩家不是很熟悉。但是看看游戏人设，是不是非常眼熟呢？没错，本作的角色设计担当者正是以设计《街霸》系列角色而出名的西村绢老师，制作总监督是ChunSoft的中村光一。 □文/猴子

什么是命悬一线的生存游戏？

在游戏开始的时候，参与游戏的9个人每人手腕上都戴着一个像手表一样的手环，上面有1–9的数字。他们在封闭的迷宫中探索，用自己手环上的数字打开对应数字的门锁，有一些门锁的数字需要将同伴们手环上的数字相加，最后得出相应的数字根。但是能够进入同一场所冒险的人是有数的，如何组织队伍成为困扰玩家的问题。





↑选择不同的人手环上的数字组合，就可以打开固定数字的门锁。

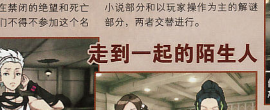
生存游戏开始 九人生死在呼吸之间

在密闭的馆驿中寻求出路的年轻人

代号为紫色的连衣裙少女

游戏中的9名主角，分别来自不同的地方是接受一个名字叫“ZERO”的神秘男子邀请（？），被强制绑架到这里来的。在禁闭的绝望和死亡的威胁下，他们不得不参加这个名为“Nonari Game”的生存游戏，为了逃出这个与世隔绝的地方而相互帮助。游戏本身包括以文本为主的小说部分和以玩家操作为主的解谜部分，两者交替进行。

走到一起的陌生人



↑网名叫“Santa”的少年，看上去比主人公更强气一些。



↑在游戏中出现的9名角色，无论年龄、职业、经历都不同，但是却因为一个未知的原因被神秘男子ZERO强行绑架到这里。

←女主角（？）“紫”的本名其实叫“茜”，看起来是个很柔弱的需要保护的女孩子。她旁边那个身材火爆的御姐又是谁呢？

神秘邀请监禁九人 突破禁闭寻求生机

所谓“数字根”就是由一组数字相加，只要得到的结果在2位数以上，就把各位数字再次相加，直到得到一个小于10的数为止。比如数字5、7、9相加等于21，之后再把2和1相加，得到的3就是数字根。

依靠同伴们的暗示找到谜题答案



↑根据报纸的记载，以前就发生过集体失踪事件，当时一共有16人下落不明。

调查可疑的场所



↑一起克服难关之后，伙伴的好感度就会上升。接下来会发生什么？



↑在密室中发现的人体标本模型，在闭锁隔绝的环境下显得异常诡异而恐怖。

←这个红发少女和穿吊带裤的大块头又是何方神圣呢？还有许多谜题尚未解开。

Hot Topic

将文字冒险与动作解谜结合的悬疑生存游戏

游戏开发者访谈

——请问一下，打越先生过去一直在别的公司，您是怎么进入ChunSoft公司与石井先生共事的呢？

打越 以前我就和ChunSoft合作过手机版的《恐怖惊魂夜》，当时就合作得很愉快。那时候我还是一个自由职业者，后来也就是在那时候受到了石井先生的邀请，于是在一年半之前，我就进入了ChunSoft公司。

——能不能谈一下本作的基本游戏部分创作的概念呢？

打越 以前网上很流行“密室逃生”这种网页游戏，我们就以这个类型的游戏为基础，再增加一些有深度的剧情，像“为什么这些人会到这里来”、“囚禁他们的场所究竟是什么地方”等等。这些谜团都将在剧情的发展中陆续得到展现。还有就是随着剧情的推移，我们可以了解各位角色所隐藏的过去的故事，以及在突发杀人事件之后寻找犯人，还有，整个事件的幕后主谋到底是谁，这些谜团都经过环环相扣的推理被解开。

——角色设定请到西村老师，真是有点令人惊讶呢。

石井 我有个朋友说“也许可以拜托西村老师接手这个游戏”，于是我觉得，就算不行也没什么损失，就抱着试试看的心情去请她了。结果西村老师很爽快地答应下来，这倒是我们始料未及的。西村老师的工作十分繁重，不但每个角色都制作了细腻的动画，在游戏里还有众多的剧情画面，都是由西村老师设计的。

——游戏中由3到5人组成队伍，那么逃不掉的人到最后会怎么样呢？

打越 在一个空间里有好几道门，留下来的人可以继续组成队伍，打开其他的门，两方的人马会再次会合。之后队伍可以重新组合，就可以继续往前走了，冒险也可以继续展开。

——九人一组的样子似乎很难控制，是不是太复杂了？

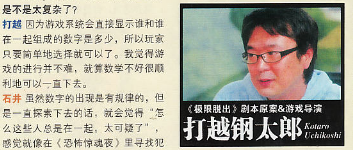
打越 因为游戏系统会直接显示谁和谁在一起组成的数字是多少，所以玩家只要简单地选择就可以了。我觉得游戏的进行并不难，就算数学不好很顺利地可以一直下去。

石井 虽然数字的出现是有规律的，但是一直探索下去的话，就会觉得“怎么这些人总是在一起，太可疑了”，感觉就像在《恐怖惊魂夜》里寻找犯人那样惊悚呢。

——在游戏里有没有打越先生所期待的令玩家们惊喜的东西呢？

打越 这一点我很有自信，我准备了许多超越《Ever 17》的惊爆猛料，希望大家期待！

石井 打越说过“只要玩过就会被震撼”，许多解谜要素都是DS机能才能实现的哦，这些机关正在严阵以待，大家准备好玩吧！



《极限脱出》剧本原案&游戏导演

打越钢太郎 *Kotaro Uchikoshi*



由双重画面构筑的新型文字冒险游戏

游戏的小说部分由文字冒险组成。游戏的时候需要阅读在上下屏幕中显示的文字，通过选择不同的分支，使剧情进行下去。开启标有数字的门锁，也是选项之一。在开门的时候选择的对象不同，在过去之后产生的影响也会不一样。在标有数字的另外一端，一般来说都是密室之类的房间。而向谜题部分挑战的部分就是“脱逃部分”，在密室里有许多牵一发而动全身的机关，有时候需要使用特定的道具才能将这些机关解开，使游戏顺利进行下去。另外随着游戏的推进，同伴之间的关系也会影响到后面的剧情。不知这部作品会不会像《恐怖惊魂夜》那样有数不清的奇怪结局呢？这种类型游戏的最大特色，就是游戏中人物们的命运会随着玩家的选择而发生变化。那么，在游戏中要达成9人全部成功脱出的完美结局，或者实现超级震撼的皆杀结局，也成为玩家们探求的目标（嗯，老实说，对后一种结局有兴趣的玩家比较特别一些……）。总之还是在游戏发售的时候，由大家自己来亲身感受一下吧。



↑事件发生的瞬间，大家究竟看到了什么令他们目瞪口呆的场景？







序章：九人生存游戏的开始

主人公是一个普通的大学生，名字叫淳平。原本每一天都过得轻松平凡的他，却在连他自己都无法预料的情况下卷入了一个巨大的阴谋。一天，当他醒来的时候，他发现自己身在一个完全陌生的密闭房间里。环视周围，他看不到任何熟悉的景象。不过，他注意到房门上用油漆写着血红的数字“5”。虽然被人囚禁在密室，他感到十分震惊，但是他开始冷静地思考逃脱的方法。他开始追溯醒来之前最后的记忆，一个戴着面具的神秘男子的面孔出现在他的脑海中。是他在淳平回家的时候袭击了他，把他带到这里。在他失去意识之前，这个男子是这样对他说的：“从现在开始，请你玩一个游戏。Nanori Game……九人生存，这是一场赌上你的生命的刺激的游戏……”



韩风日式新作即将降临暑期 王权之争演绎爱恨之物语

围绕王权争斗的爱恨之战

由韩国SOFTMAX公司与BANPRESTO联合开发的《真名法典2》即将于8月6日发售，作为一款“韩风日式”的RPG游戏续篇，本作着实吸引了不少RPG爱好者的目光。著名画师金亨泰绘制的唯美人设，3D后的漂亮造型，都是吸引人的亮点所在。 □文/翅膀



捷多

本作的主人公，丧失了以前的记忆，由于住所被卷入了战火中，从此投身于战场。

艾鲁加

以残忍不择手段闻名的北部军将军，以前受宰相指使亲手实行了对女王的暗杀。

泽菲

自己的母王被暗杀，从囚禁中脱身的王国公主，身为南部军的首领持续着最前线战斗。

修恩哉特

王国的宰相，指使艾鲁加杀害了女王，将政权握于手中，指挥着北部军为征服全国征战。

梅莉萨

将漂流到风见岛的捷多救下的少女，对他像姐弟一样亲切，剑术高超，是岛上守备队的队长。



XBOX 360 X360	本刊译名：真名法典2		2009年8月6日	
	角色扮演	NBGI	8379日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

转换角色战斗风格体验不同的性能特点 赢得胜利的关键点

本作中一个最重要的系统，就是角色风格的转换，每名角色都有着两种不同的战斗风格，随着风格的转换，角色可以装备的武器、可使用的技能都会发生变化，比如男主角捷多就有单手剑与双手剑两种风格。

育成战斗风格习得技能增强角色的能力

战斗风格是可以育成的，即职业强化系统，角色升级时会得到相应的SP点数，用以学习技能强化角色的能力，而各种风格有着截然不同的技能路线。



直观体现的角色强化

↑→本作的战斗采用无缝式的即时战斗模式，遭遇到敌人就会立刻开打，存在一定的动作元素。

运用世间万物存在的原生物质强化武器 集结众多新颖要素的新型即时游戏模式

本作中存在着一种名为“卡蒙多”的特殊凝缩道具，卡蒙多有着多种效果，将之附加到武器上，就会给武器增添种种强化效果。



←↑战斗会是游戏最重要的一个系统组成部分，结合众多创新要素的战斗会比前作优秀得多。

继承前作传统的优点 加以革新强化增强游戏性

高度战略性的即时自由式战斗

本作的战斗，在地图上与敌人相遇时就会自动发生。战斗中玩家操作一名角色，另外两名同伴由CPU控制，同时可以瞬间切换操作的角色。运用这种切换系统，玩家可以组合出丰富多彩的连续技，使出三位一体的联合攻击。



↑除了3D演算还会有对话框式推进剧情。

少女的眼眸中诉说着什么

继初次公开的两男一女后，《永恒终结》终于公开了第四名重要角色，金发、碧眼、清秀的面庞，时尚飒爽的衣装，这位叫Reanbell的女子包含了美女应具有的一切特征。她还是贯穿故事主线的重要人物，也是主人公队伍中不可缺少的一员。她会在游戏中演绎怎样的故事呢？ □文/翅膀

END OF ETERNITY

PS3 / X360	本刊译名：永恒终结			发售日未定
	角色扮演	Tri-Ace/SEGA	价格未定	日版
	BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

梦想，是由人们亲手创造出来的吗？

琳蓓尔

Reanbell

楚楚可人却异常坚韧的美少女

Reanbell是在特殊情况下与众人相遇的，她的出现对故事的发展产生了非常大的影响。身上隐藏着若隐若离的谜团，她的身份到底是什么？对于主人公一行来说，Reanbell更像是女主角般的存在，不管是生活还是战斗，她都有着不可或缺的作用。





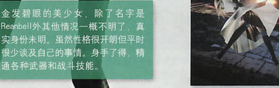
↑→外表楚楚可人的Reanbell，却拥有着惊人的战斗力，手枪、机枪、榴弹炮等各种大小兵器都异常精通，一点都不输给男人。

名为巴泽鲁的最后避难所 冒险篇章由此开始

本作的舞台发生在一座名为巴泽鲁的人工建筑塔内，主人公一行的冒险都在塔内穿梭行动。除了会发生各种各样的主线剧情外，还有着很多依赖任务等待玩家去执行。这些都是分散于塔各处的支线任务，许多NPC会提出种类各异的委托，选择接受即可对他们进行帮助，完成后会得到相应的回报。







金发碧眼的美少女，除了名字是Reanbell外其他情况一概不明了，真实身份未明。虽然性格很开朗但平时很少谈及自己的事情。身手了得，精通各种武器和战斗技能。

在村里居住的少年布兰德迎来了自己的生日，
今天也是他第一次前往城里，并且即将被承认为大人的日子。
然而当他寻访城堡的时候，
国王正因公主被北方的魔女拐走而烦恼着……

光の4戦士™
ファイナルファンタジー外伝

NINTENDO DS NDS	本刊译名：光之4战士 最终幻想外传			2009年秋预定
	角色扮演	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	卡带	1-4人	容量未知	审查预定

四名少年少女共同演绎一段新的冒险篇章！

最近SE公布了一款NDS平台的角色扮演游戏：《光之4战士 最终幻想外传》。从名字就可以看出来，本作为最终幻想系列的外传性质作品。负责开发本作的是由曾经制作了DS版移植作品《最终幻想3》和《最终幻想4》的开发人员，考虑到这两个移植版作品的素质相当之高，因此即便本作只是外传，应该还是值得我们期待的。

据悉，本作是以“将过去时代的RPG以目前的新技术创造出最新表现”为主题，描述了水晶、龙等等幻想题材的经典RPG游戏。此外，本作还将在转职系统、纸娃娃系统中加入许多新的要素。 □文/北斗

加入众多要素 全新的外传故事



↑游戏最开始的剧情，国王为什么总是喜欢将重担托付给小P孩？



传说中的光之四战士登场 揭开那段神奇之旅

这次的技能系统采用了类似俄罗斯方块那样的组合法，玩家需要将不同技能对应的方块进行组合，战斗中可用触笔直接发动技能。

战斗画面将采用斜视



↑从上图来看，本作的战斗画面应该不是传统的两面对战，而是多少有些斜45度角的样子。

→看来在主角所生活的国度里，男孩子只要到了14岁就已经标志着长大成人。



利用专门的“皇冠”来转职



这次玩家若要进行转职，只需要戴上对应的“皇冠”，也就是头饰，就能够随便地直接进行转职。目前已公开的转职皇冠所对应的职业分别有白魔导、黑魔导、游人、骑士等，这些都是最终幻想系列初期阶段的职业。

预计有28种职业 不一样的转职



↑转职是传统FF的精髓，不同的职业能装备的物品也不同。



采用绘图风格来为你展现幻想的世界

男子汉的成年礼 目标救出公主



本作将是一款幻想风格浓厚的游戏，由近乎于小人画似的图像来表现，原本系列中常见的中世纪风格要素也会以现代的形式重新制作而再现，包括街道、迷宫等等。此外还会引入时间的流逝以及白天与夜晚的切换，进入黑暗的迷宫还必须要有火把才行，平常同伴们也都会直接跟随在主角的行进队列中表现出来。

利用触笔操作 简单而明了



→这次采用了类似绘画一般的风格，看上去别有一番感觉。



↑习惯了传统的FF精致画面，这次的突然转变不知大家能否习惯呢？

以暴制暴降魔怪 用你的神机消灭狂神

瓦修拉

人称"骏足雷帝"的雄壮怪物

身形巨大的老虎一样的怪物。它的背部"斗篷"一样的部分可以蓄积强大的电流，施展出强大的攻击。这种怪物的弱点究竟在哪里，难道在斗篷的后方……？看来要战胜它的话，必须多人协作才行。

吞噬神机

猎捕狂神武器神机的最强状态

在神机上寄生的狂神细胞在获得了一定的能量之后，就可以转换成吞噬状态，玩家在战斗中获得的特殊攻击子弹除了可以用于枪型态的攻击之外，还可以转交到同一名伙伴身上，进一步增强威力。

GOD EATER

PS Portable PSP	本刊译名：噬神者		2009年秋	
	动作狩猎	Bandai Namco Games	价格未定	日版
	UMD-ROM	1-4人	记忆容量未定	全年龄

多人联机作战，新作热血登场！

对于日本PSP玩家来说，《怪物猎人》是最吸引他们的系列。不知是否看中了这类游戏巨大的商业利润，现在Bandai Namco Games也在尝试制作一款类似的联机对战游戏。这部名为《噬神者》（God Eater）的作品将于2009年秋季推出以多人联手共同对抗巨大怪物为主题。游戏收录100种以上的丰富任务，支持Ad Hoc模式无线网络4人连线合作，向《怪物猎人》挑战。

游戏以近未来的地球为背景，突然出现了一种叫"狂神"的巨大怪物，它们到处处肆虐，使得地球陷入一片荒芜，有人放弃抵抗转而祈求上苍，有人则是拿起武器来对抗命运。打败狂神的唯一方法，就是拿狂神的细胞与人体连结，作为武器操控，这种运用该技术所创出的武器被称为"神机"，使用神机战斗的人则被称为"噬神者"。在游戏中出现的5名角色性格各异，使用的武器却是一样的。整个游戏更强调团体配合，而且对动作操作要求很高。 □文/猴子

←本作的战斗画面极其华丽，比其《怪物猎人》更能吸引画面派的玩家。

→在主角使用神机采用吞噬状态的时候，就可以将怪物撕烂。

←在联机的时候，玩家之间的互相帮助和配合是十分重要的。

与同伴通力合作 将所有魔物一网打尽！



粉碎一切强敌

→像这样凶猛的敌人将成为游戏中最吸引玩家的部分，气势非凡。

林登（配音：平田广明）

阿蕾莎（配音：坂本真绫）

索玛（配音：中井和哉）

浩太（配音：阪口大助）

朔夜（配音：大原沙也加）

魔幻与科学结合的武器"神机"

噬神者所操作的"神机"是种结合多种特性的生化武器，具备"剑"、"枪"与"捕食者"等3种各具特色的型态，战斗中只要用一个按键就可以随时切换。游戏的最大特色在于让武器吃掉怪物来夺取怪物能力的"捕食"系统。当神机切换为捕食型态时，所连接的狂暴神灵细胞会变化成血盆大口的模样，以撕咬的方式来攻击怪物。当成功吃掉怪物之后，就会进入"神机解放状态"，攻击威力与行动速度大幅提升，还可以在一定时间内施展两段跳与蓄刺攻击等行动，并可获得怪物拥有的特殊攻击子弹。





J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J

PS Portable PSP	本刊译名：J联盟 职业球会创造6			2009年秋
	模拟经营	SEGA	价格未定	日版
	UMD-ROM	1-2人	记忆容量未定	审查预定

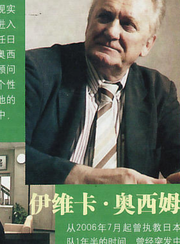
用你的智慧营造最强球队！球会创造最新作登陆PSP

以经营足球俱乐部为主要特色的著名模拟游戏《J联盟职业球会创造》的最新作将于今年秋季推出，而且对应平台是PSP主机！对于喜欢这个系列又拥有小P的玩家来说，这个消息真是太好了。本作采用了全新的制作理念，并且针对PSP的机能进行了优化。玩家们可以将游戏文件安装到记忆棒中，节省了大量读盘的时间；利用AD-HOC功能，可以实现无线LAN对战。同时本作也保留了系列传统的精华，让玩家们充分感受到“球会创造”的魅力。

和以前各代一样，玩家们在游戏中扮演着球队经营者的角色，率领自己的球会参加日本的J联盟比赛，通过施展经营和指挥的能力使自己手下的队伍在比赛中逐渐得到强化，最后登上J联盟冠军的宝座。本作最吸引玩家的地方，就是除了经营虚拟的原创球队之外，也可以将J联盟中实际存在的球队收归自己门下。全日本J联盟的32支球队将以实名的方式登录，球队的各种数据如资金总额、初始赞助商、球会赛季目标等都与现实当中一致。对于每天在电视机前观看球赛的玩家来说，这样的设定显然具有更大的吸引力。日本足球界的前途就在各位手中，不知道大家是否有身临其境的感觉呢？（某玩家：要是有欧洲版多好……）□文/猴子

前日本代表队教练热情登场！

这次《球会创造》以真实的J联盟为原型，实名球员登录自然不在话下，而球队的教练和顾问也将以现实身份登场！曾经带领南斯拉夫队进入1990年世界杯八强，2006年曾担任日本队教练的足球界名帅伊维卡·奥西姆先生也将在游戏中登场，作为顾问向玩家们提出宝贵的建议。这位个性独特的教练经常语出惊人，这次他的“奥西姆语录”也将收集到游戏中，准备接受他语重心长的教导吧。



伊维卡·奥西姆

从2006年7月起曾执教日本队1年半的时间，曾经突发中风昏迷，在数日后神智恢复时依然挂念着比赛，令无数球迷感动。

↑奥西姆教练作为顾问感动回归，日本的玩家们会感到异常亲切。要是济科也在就好了。

球会的经营与选手的交涉更加细致化



招兵买马的交涉工作是本系列重点之一。玩家作为领队跟球员谈价钱的时候，需要就金额问题进行多次协商，这一点和前作没有区别。但是在交谈的时候，还可以和选手谈很多话题，根据选项的不同，选手会做出不一样的反应。玩家可以根据各位选手的个性，对其施展自己巧舌如簧的“说得”功力，成功之后就可以顺利将一些优秀的球员纳入自己的门下。



全日本32支球队全收录！



↑这些J联盟中的球队是《球会》玩家们梦寐以求的。

↑球会的主界面和以前差不多，还是以球队办公室为主体，用各种图标来显示各种选项。

←著名的日籍外国球员，三都主亚历山德罗也在游戏中登场，这次你将在游戏中面对众多的实名球星，感觉自然比以前不同。

和熟悉的球员一起向最强球队目标前进

为传统作品注入新概念的经营游戏

本作的开发概念是“将《球会创造》继续‘球会创造’化”。这究竟是什么意思呢？我们将向游戏制作人山田理一郎寻求答案。

开发概念的含义

——请你说一说，什么是“将《球会创造》继续‘球会创造’化”？

山田理一郎（以下、山田） 这是模仿前日本代表队的教练奥西姆先生说过的“将日本队继续日本化”而提出的设计概念，算是本作的关键字吧。说得简单一点就是重新审视《球会创造》这部作品，把“真正需要的东西”和“不需要的东西”理清，之后展开制作。我们遵循广大玩家的意见，把《球会创造》中最受欢迎的部分保留下来。因为这是正统作品的第6部，所以一开始的时候我们就很重视游戏的制作。

——那么，能否具体说一说怎么制作呢？

山田 比方说，如果太重视游戏中的演出部分，那么游戏的时间就会拉长，游戏的节奏也会被拖慢。其实节奏不是更重要的一部分吗？为了做出让玩家们玩起来感觉更舒服、更亲切的作品，我们对游戏的要素进行了一次审视。

——因为可以安装到记忆棒中，所以游戏节奏应该没什么问题吧。

山田 是的。其实我们的设计可以保证“就是不安装也可以顺利进行游戏”，所以游戏的节奏方面不会有什么问题，这次我们在提升游戏节奏方面从根本的地方着手，请大家放心期待。

制作时兴的游戏

——能够玩到实名登录的球队，也是“《球会创造》的‘球会创造’化”中的一环吗？

山田 本作的另一个制作概念就是“制作符合当今流行趋势的时兴的游戏”。在J联盟刚起步的时候球队数目比较少，因此我们可以增加许多虚构的球队，让玩家在自己的城市组织J联盟的队伍。现在J1和J2一共有36个球队了，更多的玩家所居住的城市是有球队的，肯定会有玩家想在游戏里也支持自己本地的队伍吧。我们考虑到，如果做不到可以打动玩家的作品，就做不出真正的J联盟游戏，所以我们让玩家们有更多机会使用实名的球队来玩。另外，还有“J联盟雄霸亚洲之后与世界级劲旅对决”这样的舞台存在。过去这只是梦想，现在却已经是现实了。我们也在考虑，以后把什么样的梦想带给玩家们。进军世界之后，我们该做什么了呢？我们把这部分作为附加要素放在游戏中，争取做出一部既符合流行节奏又充满梦想的《球会创造》。

——那么在初期选择J联盟球会的时候，最早的一批选手是什么风格呢？

山田 要使用每个球会现有的资金，与现在的选手签订契约。至于初期有多少钱，这个还在探讨中，不过我们保证初期的资金足够把选手们留下来。

——不同的球队，初期的条件也不同吗？

山田 是的，不同的球队起点不一样，初期建立的目标也不一样。比方说，如果球队一开始的实力就很强，那么就要以进军世界作为目标，强队就算取得了J联盟优胜也不会有什么特别的剧情发生。对于在J联盟里多次取得优胜的队来说，夺得联盟冠军不是目的，只是一个中继点。当然了，就算选择强队，也不是轻轻松松就能打下来的，获得乐趣之前总要吃点苦嘛。

为实现改善而改变

——本作的转会系统和强化方面会有什么变动呢？

山田 转会有完全转会和租借转会的区别，这一点和5代是一样的。不过这次通过租借转会取得的选手，可以在期满之后续约而成为正式转会的球员。租借转会成为一种更加微妙的策略系统。与此同时我方的球员转会到其他球队也变得更加容易，也就是说我方的人可能会被更容易地被对手撬走。此外转会金还可以分期付款，整个人事系统使选手的转会变得更加主动。

——那么请问“选手觉醒”这是什么样的系统呢？

山田 关于这点在以后会有详细介绍的。这个是为了解决过去的《球会创造》遗留问题想出的要素。以往《球会创造》中选手的能力极限非常固定，能力界限较低的选手，就算经过培育也无法参加世界级的比赛。不过这次使用了这么多J联盟的实名选手，要是不能在世界中比赛的话就没意思了。“选手觉醒”是为了打破这种局面而设计出来的新系统，对于向队员投入感情较多的玩家来说，这个系统是很有回报的。

——5代中取消的“亮点演出”会重新起用吗？

山田 当然会有了。在特写的动作预告和亮点演出结合的时候，整个比赛的气氛会变得相当热烈哦。

竞争对手由自己决定

——在这里想顺便问下，这次有对手球会的设定吗？

山田 本作会在游戏开始时由玩家选择对手的球队。

——会有原创的对手球会吗？

山田 如果你开始的时候选择原创球队，那么同时也会出现一个原创的对手球队作为候补。你可以选择它，也可以选择已经存在的球队。

——对手球会的相关事件也会有的了？

山田 是啊。不过我们希望做得和以往不同一些。

——其他事件也会有所变更吗？

山田 在现实世界想盖一个足球场的话，就必须依靠有关部门的力量吧。我们在游戏中设计了类似的事件。想扩建球场和球会大楼的时候，像县知事（县长）这样的行政长官就会出现。在游戏中每4年有一次选举，如果球会发展不错，县长就会忘了拉选票而支持兴建球场。

——请问实名选手会采用什么时期的资料呢？

山田 目前不确定，因为很多人可能要转会（笑）。我们想等到最后把最新的资料用在游戏里。

起用奥西姆的理由

——最后能说一说，为什么要让奥西姆先生在游戏中登场呢？

山田 我是无论如何都想他登场，这就是最大的理由（笑）。在日本队逐渐取得进步的时候，他却因为健康原因意外离开，我感到很失落。虽然我并非要刻意弥补缺憾，但是我还是希望他能够出现在J联盟的舞台上。他的每一句话都能打动球迷们，所以我希望让他的话语在游戏中出现。

利用“觉醒”系统打造最强的球员！

在招兵工作完成后，对已经加入球队的选手进行培养也是相当重要的工作。毕竟球员的能力是一方面，如果不能适当地加以诱导，那么他们离成为足球巨星的梦想的距离只能越拉越大。本作在培育球员的时候增加了“选手觉醒”系统，每个球员的状态栏下方会有一个特殊的“觉醒指数”（Awakening Point），说得直白一点就是这些球员具备的潜力。如果能够用合适的方式进行激励，这些球员就会在训练和比赛当中出现“觉醒”的情况，身上隐藏的潜能被激发出来。这样即使是平时看上去一般般的球员，也有可能爆发出极好的状态。如果这样的球员在场上多几个的话，战胜强大的对手不再是梦想。把你手下队员的潜质通通发掘出来吧！





↑比赛的时候以这种方式进行布阵，在正常比赛的时候会以2D的手法表现出来，但是当出现进球机会的时候，就可以出现特写镜头了。比赛的节奏很快，毫无拖沓的感觉。

努力培养最强的队员

↑游戏的经营部分是重点。在带出强队取得成绩之后，就可以拉来更多的赞助，改善训练比赛设施，球场也可以扩建成日本乃至世界一流的水平。

←比赛的基本方式是一群人在场上来回移动，但是在出现比较精彩的部分的时候，就会有这样的特写出现。整个比赛的动感还是很突出的。

与现实交错的J联盟经营 领导日本第一强队向世界进军！



《侍魂 闪》是去年街机版同名作品的XBOX360移植版。最初本作是为庆祝《侍魂》系列诞生15周年而推出的作品，登场的角色有24人，其中11人为全新角色。《侍魂 闪》保留了系列中拥有一击必杀威力的"大斩"，3D化游戏方式实现了角色在3D空间中纵横无尽、自由自在的攻击，并增加全新的"弹"系统，实现攻防双方的形式逆转。本作还有危机状态下的一发逆转技"一闪"的存在，而"愤怒爆发"则可以使角色的攻击力和发动技数增加。街机版获得的不错反响也是这次360移植版推出的一大原因。 □文/北斗

追求刀剑格斗极意的侍魂能否翻身?

因为早期的格斗都是徒手格斗型的，SNK有鉴于此于上个世纪90年代年推出了武器格斗的侍魂系列，推出后立马广受好评。而第二部作品，也就是1994年的《侍魂2：霸王丸地狱变》更是让人赞不绝口。流畅连贯的动作，残酷带劲的厮杀，还有那些漂亮的超必杀技，尤其是霸王丸那可怕的"封神斩"让人百玩不厌。

近几年来侍魂随着SNK似乎也已开始没落，人气也远较当年低了太多。之前360版的复刻作品《侍魂2：霸王丸地狱变》销量一般，不知本作结局会如何。

全面3D化的侍魂新作



↑本作系统是基于侍魂1代，废除一切复杂难明的操控，确立了简单及易玩的操作性。不需高超的技术，玩家均可享受到其中的爽快感及乐趣。

那些熟悉的战士们

←本作当初是作为SNK旗下格斗游戏3D化三连发作品中的一款，360版预定年内推出。



刀剑碰撞的激情 生死一瞬中的极意

→之所以会被命名为《侍魂 闪》，是因为"一闪"系统的存在，发动时机恰当的话真的能实现一发逆转！

↑刀与剑相互碰撞的瞬间便爆发出耀眼的火花，这也是本作最大的吸引力之一。

男儿的热血豪迈 在落日余晖中迸发

XBOX 360 X360	本刊译名：侍魂 闪		2009年内	
	格斗游戏	SNKPLAYMORE	价格未定	日版
	DVD	1-2人	记忆容量未定	审查预定



PS Portable PSP	本刊译名：不死骑士		2009年10月15日	
	动作冒险	KOEI TECMO	价格未定	日版
	UMD	1-4人	记忆容量未定	审查预定

"将灵魂献给恶魔的人们，为了向国王进行复仇而从死亡的深渊里再度苏醒了过来，并且获得了能够将活生生的人类变为不死属性的不死之力……"

这就是PSP动作游戏新作《不死骑士》的背景，本作早在去年就由TECMO发布，如今则即将作为光荣与TECMO合并后的首批作品之一发售。在游戏中，玩家将控制三名拥有不死之力的主人公与王国军进行战斗。而本作最大的特点，就是玩家能够通过将敌方士兵"不死化"来增加自己的手下。从剧情设定上来看，颇有些反面角色的味道，而且这3个主角也都很像是亡灵法师一类的职业，够让人毛骨悚然的。 □文/北斗

尽量削弱敌体力 加大施法成功几率

←想要制造出僵尸就需要敌人们的躯体，把他们的HP削弱越多的话，那么将他们变成僵尸的时间就越短、越容易。别一不小心就杀死了。

发动大范围技能 瞬间创造海量士兵

→利用强力的"不死忠告"技可以大范围将敌人变成僵尸，但是需要消耗相应的能量，类似无双技。



浩荡的不死军团

←可以将敌方的杂兵"不死化"并收为己用是本作最大的特点，变成了不死僵尸后的杂兵们非常勇猛。



→除了单机模式之外，本作还有联机模式，最多同时支持4个玩家联机合作。



为了要对国王复仇 从死亡深渊之中苏醒

战斗类似无双

←战斗中不要一味制造僵尸，得根据情况采取对应战术。

过关后能强化武器

→过关之后会给予玩家评价，并等到相应的强化点数，通过强化点数来把改造手上的武器，可以加强攻击力，出现新的连击技能等等。





NINTENDO Wii	本刊译名：超级机器人大战NEO		发售日未定	
	战略游戏	BANPRESTO	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

过去地球曾发生过好几次的世界大战，在历史上称为“世纪战争”，经历这些战争之后的数次能源革命人类终于成功，因此一个代表着永久的世界统一机构诞生了。为了不再进行国家之间的争斗，地球各国都签署了和平宪章，人们开始庆祝新的的年号未来世纪（F.C.）的诞生。虽然消除了国家之间的战争，但是并不代表战争的本身就是人类社会中消失了……

F.C.60年在身为国际竞技的“高达武斗会”上爆发了人称“恶魔高达事件”大骚动，最后以跨越国境限制而携手合作的高达斗士们的努力该事件才最终获得解决。时至今日，F.C.61年，世界正享受这个这一难得的暂短和平的时光，人们发现一场空前绝后的巨大危机即将降临地球……

以上就是这次的Wii版机战最新作“NEO”中的前情概要，而一场新的铁血机器人之间的战争即将再次打响。 □文/北斗

机战最新作登录Wii





↑迄今为止，也只有兜甲儿和他所驾驶的魔神Z是历代机战系列作品中，惟一一个全勤的特例了。



←除了没有网格线外，机体大小的不一致也是本作的一大特征，镜头的角度以及高度都可自由变更。

再次采用3D地图构建全方位的关卡



←这次的地图构建与以往不太一样，看过地图后就会有“原来是这样才需要作成3D”的想法。

机体大小直接体现 镜头运用随意自如

↓机体单位可在圆弧形的区域内360度自由移动，移动操作是用控制器的移动键来直接移动机体。





绕过障碍物的直击 全新的曲线攻击系统

→以往的《超级机器人大战》作品都是以2D方式进行制作。这次则沿用了超级机器人大战GC中的部分技术来制作本款游戏。

↑攻击系统方面最独特的就是可以通过“曲线攻击”系统直击障碍物后的敌人。

CALLING

作为日式恐怖电影的经典作品，《咒怨》可谓让人耳熟能详了。而最近KONAMI发布的一款恐怖游戏，也是一款类似风格的作品。

NINTENDO Wii	本刊译名：CALLING 黑色来电		2010年预定	
	恐怖冒险	KONAMI	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

本作名为《CALLING 黑色来电》，由HUDSON负责实际开发，KONAMI负责代理发行。游戏登陆平台为Wii，发售时间目前还没有具体确定，暂定为2010年的早些时候。游戏的故事背景基于一个都市网站传说，有一点类似于网络版的《咒怨》。通过进入该网站，使用者可以接收到来自“深渊”的电话，并且进入到被称为“境界”的来世的地狱边境，故事的大部分事件应该就是在这里发生的。从目前公布的画面来看，本作将是一款典型的日式风格恐怖游戏。 □文/北斗

名为境界的异界

←手机会不时收到游魂野鬼们的来电，通过与它们的通话，有时会成为解谜的重要提示哦。

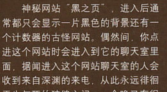


→本作是以第一人称视点来进行的，视点的移动则是以指针方式来操作。

用你的万能手机与异界鬼魂进行沟通

参加活动时可能会遇到的各种角色

本作是由复数角色的视点来描绘这个故事的一部群像剧。随着一步步解开“境界”内的谜，不同的人物间会出现交替，揭开更深层次的迷。



←在各种地方，恐怖事件都会发生，这时鬼魂们会主动攻击主角。

面对凶恶的鬼魂

→发生事件，鬼魂攻击主角时如果回避失败的话会直接GAME OVER。

你能选择的只有逃

一切恐怖的根源，都来源于那个网站

神秘网站“黑之页”，进入后通常都只会显示一片黑色的背景还有一个计数器的古怪网站。偶然间，你点进这个网站时会进入到它的聊天室里面，据闻进入这个网站聊天室的人会收到来自深渊的来电，从此永远徘徊于生与死的狭缝之间……今晚又有很多人受这个传言吸引，而被聚集在这个“黑之页”聊天室内了……

本作采用的是第一人称视点，主要是以手机作为游戏进行和世界转换的关键道具。实际游玩的时候，Wii Remote手柄会被模拟成玩家的手机，通过手机来电接收到某种灵魂的讲话。看起来游戏是准备借用声音元素来增加玩家的紧张心理。

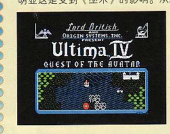
你可能不知能不知能不知道的Dragon Quest
勇者背后的秘密大公开

《勇者斗恶龙》系列在日本和亚洲地区的人气之高，是不必多言的。这个系列每当有新作或复刻作品推出的时候，总是能够吸引所有游戏传媒的注意力，玩家们对于这部游戏的支持也一直以百万级的销量作为回应。从1986年到现在，DQ系列在23年间推出了9部正统作品和众多外传游戏，但是，我们对于这个系列的，真的已经充分理解了吗？就让我们来看看你以前可能没注意过的东西吧。　□文/猴子



DQ的设计概念并非原创？

虽然日本玩家都把《勇者斗恶龙》作为角色扮演游戏的开山之作，但是如果要论起RPG的发展历史，那么日本人比起美国前辈还是远远未够班的。就像电子游戏最初的发源地不是日本而是美国一样，角色扮演游戏最初也是美国人发明的。像《龙与地下城》这样的桌面RPG不说，《巫术》、《创世纪》和《魔法门》这三部作品可是在DQ诞生N年之前就在电脑上流行很久了。DQ的战斗画面是主视角，很明显这是受到《巫术》的影响。从2代开始的伙伴组队冒险以及3代的职业系统也是源于这部作品。这些最初源自西式RPG的设计概念经过改良之后，就成为DQ的主要系统，很多概念一直沿用至今。堀井雄二谈到DQ的设计时说：“在那个时代，RPG操作生硬艰深难懂。我想把这个类型的游戏设计得更加友好一些，这样就有更多玩家接受。”简化改良之后的DQ在日本成为人人得而玩之的超人气游戏，真是一大成就。



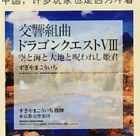
《勇者斗恶龙》系列标准译名究竟从何而来？

说起来有一件事情大家也许曾经想过，《勇者斗恶龙》系列的原名是“Dragon Quest”，这个游戏究竟是从什么时候开始被国人称作“勇者斗恶龙”的呢？这个大概得从80年代的电玩杂志说起。当时中文电玩杂志以港台出版物为主，台湾地区的游戏杂志在翻译游戏名称的时候，也往往靠自己的想象能力。拜这些电玩杂志的先辈们的智慧所赐，许多游戏的译名和游戏原名根本挨不上边。最出名的大概要算被翻译成“太空战士”的Final Fantasy 系列。不过《勇者斗恶龙》的译名却起得很出色，说起来琅琅上口，而且游戏的主题也浓缩在其中，堪称一代经典。现在就连日本人都知道这个译名，并且拿来为网站命名。



铁三角的结成源自侦探游戏？

很多人都知道，DQ系列制作团队最重要的核心人物——剧本堀井雄二、作曲杉山浩一和美工鸟山明是历代都不可缺少的“铁三角”组合。其中杉山先生从60年代末开始就成为作曲家，而鸟山明更不用说了，早在DQ出现之前，他就已经凭借着《阿拉蕾》和《龙珠》走红日本，进而声名传到中国，许多玩家也是因为冲着他的角色设计才开始玩DQ的。堀井雄二相对来说没名一些，但是他本人作为一个游戏剧本作家，曾经创作过《轻井泽诱拐案内》、《港口镇连续杀人事件》等AVG游戏的剧本。当时《港口镇连续杀人事件》作为文字游戏在日本引起轰动，杉山浩一在看过这个游戏之后给Enix寄去一张评论游戏的明信片，Enix利用这个机会邀请他为新作《勇者斗恶龙》作曲，而堀井雄二也通过《少年JUMP》找到鸟山明，请他为DQ设计角色。就这样，名传后世的铁三角组合结成了。



↑杉山先生的作品以CD形式出版。

人生充满意外的堀井雄二

说到堀井雄二，我们不得不重新看看这位大师的人生历程。其实他小时候的理想并不是作家，而是律师（成步堂？），到了中学的时候又想当漫画家，平时我们所说的“常立志”说的大概就是他这样的孩子。不过他挺有出息的，高考之后上的是早稻田大学第一文学部，在上学期间就开始撰稿。不过天妒英才，他在大四那年骑摩托出了车祸，内脏破裂差点死掉，结果休养了2年，大学上了6年才毕业。到1981年，他在27岁的时候加入了著名漫画家小池一夫举办的漫画培训班（第三期学生），在整理资料的时候开始接触电脑，随后开始自己编写程序，制作小游戏，在Enix召开软件制作大赛的时候拿自己的作品参赛，结果获得了一个三等奖，顺便还认识了后来成立ChunSoft的中村光一。之后他利用自己在JUMP当记者的机会结识了鸟山明，于是DQ就诞生了。堀井雄二成为日本最出名的游戏制作人，所以说人生充满了意外。顺便一提，和堀井雄二一起上过漫画培训班的同学有两位大家熟悉的漫画家：高桥留美子和原哲夫。三人出自一位师父门下，但是风格完全不一样，不知道这算不算龙生九子的写照。

↑堀井先生在日本游戏界取得的成就在当今的游戏制作人中也算得上伟大了。

DQ的主人公没有个性？

说到DQ系列主人公最大的特点，除了“勇者”之外，估计玩家们印象最深的就是这些主角们在游戏里既没有固定名字也没有固定个性的表演了。DQ的战斗是主视角的，而主人公在和别人对话的时候也一直充当着只听不说的哑巴角色，从1代开始到9代几乎没有变过。除了作为同伴的角色在游戏里有一些对白之外，DQ的主角始终保持着沉默寡言的特征。不过这可能也是最让玩家产生代入感的地方：没有性格就是万能性格，无论是谁，玩的时候都会把自己当成主人公。与沉默的主人公相比，DQ同伴们的丰富个性（3代9代除外）也是游戏的一大特色，主角和同伴们的对话也经常使玩家们得到小小的惊喜。



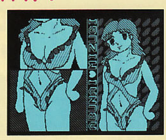
↑系列的主角都不会说话？

曾经很邪恶的ENIX？



大家都知道Enix在80年代是以制作RPG游戏出名的公司，但是在DQ推出之前，它却以制作文字冒险类的游戏为主。刚才提到的《港口镇连续杀人事件》和《轻井泽诱拐案内》就是Enix的名作，在当时人气还很高（碰巧都是堀井雄二的作品）。但是很少有人知道，Enix在进军FC之前就在PC上开发了许多作品，其中不乏一些内容不健康的糟糕作品。像1983年在PC-6001上推出的《萝莉塔综合症》（**ロリータ・シンドローム**），内容就不多说了，基本上算是一个邪恶+残虐的鬼畜级游戏。因为当时日本还没有软件制作伦理协会这样的组织，所以游戏里的18禁内容根本就没人管。而在当时制作这样游戏的公司还不只Enix一家，光荣、Square也在生产邪恶游戏的名单之内。现在成人游戏基本上只在PC上推出，而上述各大曾经下水的游戏公司们也纷纷洗白，成为今日的全年龄游戏制作厂。和当年的Enix比起来，什么脱裤魔、硫酸脸，统统都得靠边站。你打擦边球算啥，人家这些前辈们当年可都是出界之王啊。

一开始就跨平台的神作？



DQ在日本就是国民游戏的象征，出在哪台主机上就可以使这部主机的销量噌噌地网上长，因此每当主机更新换代的时候，各大硬件商都抢着把Enix（SE）往自己的阵营里拉，巴不得它把DQ出在自己的主机上，这才有了所谓“头顶青天”的业界传闻。直到今天，DQ的新作都是只在一部主机上首发，N年之后才移植到其他机种。但是，在当初Enix制作DQ1代的时候，因为不知道游戏销量会如何，也就没有考虑过独占问题。在1986年，DQ就推出了MSX和MSX2的版本。MSX是当时的一种兼容性电脑，著名的《合金装备》初代作品就是出在MSX2上的。到了DQ2发售的时候，Enix还是走的跨平台路线，除了FC之外也制作了MSX/MSX2的版本。其中MSX版的DQ2还有一个特殊的复活咒文，输入之后可以在记录的时候看到“**あぶないみずぎ**（危险泳装）”的图片，虽然在当时也算是喷血级的画面，可惜不是鸟山明画的。不过，DQ跨平台仅仅限于最初2代。自从2代人气爆发之后，Enix就坚定地走单一主机路线了。

欧美的Dragon Quest在2003年诞生？

亚洲玩家说到《勇者斗恶龙》，总是先想到“DQ”这个缩写，随后是“Dragon Quest”的全名。但是如果在2003以前的欧美地区，就算是对日式RPG知道一些的玩家，听到Dragon Quest这个名字也不太容易想起这个系列，因为这个游戏当初在欧美并不叫Dragon Quest，而是叫作Dragon Warrior（龙之勇士）。就像《生化危机》系列在欧美不叫Bio Hazard而是叫Resident Evil一样，《勇者斗恶龙》一开始在西方也是因为“DragonQuest”这个游戏名已经被一家名叫SPI的公司注册，用来生产桌上RPG游戏，所以不得已才采用Dragon Warrior这个名字的。其实这个DQ和Enix的DQ还是有区别的，中间少一个空格。但是商标专利权是不管你有没有空格的，仿制商标尚且违法，何况这种一字不差只是多了一个空格的呢？作为报复，SPI的继承者TSR在日本普及《龙与地下城》和“DragonQuest”的时候也遇到了版权问题，被Enix找了麻烦。结果这个被日本人认为是冒牌的DragonQuest桌面游戏从来没有进入日本。到了2003年，Square Enix终于可以在美国注册Dragon Quest的商标，从8代开始，DQ系列在全世界的译名全部统一为Dragon Quest。



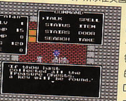
↑DQ系列在美国和欧洲原来一直都叫Dragon Warrior，直到7代都是这样。

DQ为何在欧美人气惨淡？

与同为日式RPG双璧之一的FF系列相比，虽然DQ系列很早就推出了海外版（DW系列），但是始终没有太高的人气，不像FF系列从7代开始就全球销量五百万那么走红。我们看一看DQ系列在日本和欧美的首发销量：

游戏名	发行商	日本销量	欧美销量	世界销量
勇者斗恶龙1	Nintendo	150万	50万	200万
勇者斗恶龙2	Enix	241万	15万	256万
勇者斗恶龙3	Enix	377万	10万	387万
勇者斗恶龙4	Enix	304万	8万	312万
勇者斗恶龙7	Enix	412万	21万	433万
勇者斗恶龙8	Square Enix	368万	120万	488万

从中我们可以看出，1代因为是任天堂代理发行的作品，玩家们还是冲着牌子去买的，所以在美国也有50万的销量。但是从2代开始，美国玩家表现出了对于DQ的抗拒。尽管DQ系列一部比一部做得更好，但是在美国的销量却在急剧下滑，最后SFC的5代和6代干脆不出了。直到DQM和7代的时候，这个系列才回到了欧美玩家的面前。



谁说DQ不思进取

很多玩家抱怨，DQ系列最大的特征就是因循守旧，不思进取。其实也是挺冤枉的。实际上，每一代的DQ和前代相比，都有着不小的改动。比如说最初的一代，连下楼梯、和人说话选择方向都要用指令，但是从2代开始，系统的界面就友好很多了。3代的时候采用高自由度的伙伴自作系统，到4代则加入了赌场；5代开始有怪物同伴，6代使用了表里世界设定（注意和《寂静岭》的表里世界加以区分），7代增加了移民城镇，8代引入了合成炼金要素，可以说每一代DQ都在系统上做出了不小的改变。大概是因为游戏在外观表现方面变化不大，所以很多对DQ了解不多的玩家对这个系列有所抱怨。实际上Enix（SE）也是很想对这个系列作出大刀阔斧的改动的。但是这么做的话势必会得罪大量固守传统的玩家，所以到最后它不得不与现实妥协，这也是DQ成为国民级游戏之后所背负的代价。正所谓人怕出名猪怕壮，何况是只金猪呢。

美国人也对鸟山明感冒吗？



说到DQ系列的人气，如果按照“铁三角”三人组各自分担一份力量的话，那么作为美工设计主笔的鸟山明最起码也得有三分之一的功劳。实际上，当初Enix通过堀井雄二选中鸟山明这个画家就是为了借助他在漫画界的人气来吸引玩家。当时正值《龙珠》在日本大行其道的时代，无论日本还是中国的玩家们当时几乎都在看鸟山明的漫画，所以对DQ这个游戏接受起来也比其他游戏容易很多。话又说回来，DQ系列当初在美国难以流行，除了游戏本身不大符合美国人的游戏理念这个最根本的原因之外，美国人对于日本漫画的选择性无视也是一个重要的原因。不信的话我们看看DQ1-4美版的封面就知道了，鸟大师的插画荡然无存，取而代之的是美国的插画家按照欧美幻想风格绘制的写实的油画（说实话，这些插图的风格现在来看还真是让人无语啊。怎么看都不可能是FC游戏的风格，与DQ的气氛也格格不入）。这也没有办法，在那个时候美国人还不知道鸟山明是谁呢。而且当时FC游戏的美版封面都是这么奇怪，不信的话可以参考《洛克人》系列的插图，绝对雷得你外焦里嫩。不过俗话说风水轮流转，到了90年代末的时候，鸟山明的《龙珠》动画终于在欧美一下子红了起来，一时间美国和欧洲的小孩们都喜欢用手比划着大喊“卡麦哈麦哈”（龟派气功），与此同时SE又取得了DQ在欧美的商标注册权，于是这个系列终于在西方扬眉吐气，虽然依旧比不上老对手FF，但是起码也让高鼻深目的洋人们体会到了玩鸟山明风格游戏的乐趣。

你对神作满意吗？围绕《勇者斗恶龙9》的争议激烈展开！

DQ9玩家集体辩论大会！

转战掌机平台，改革游戏方式，追加联机内容，发售日延期，玩家们从2004年一直盼到了2009年，《勇者斗恶龙9》经过N次周折之后终于发售了。虽然日本的电玩媒体在拖延了三个星期之后还是给这部作品给出了满分的评价，使这代DQ成为DQ史上评价最高的作品，但是对此持有不同观点的玩家依旧大有人在。平心而论，一部游戏是好是坏，自然不是由某一个人说了算的，正反两方的争论也是见仁见智。但是我们从辩论的过程中可以听到更多不同的声音，对这个游戏有更多认识，也许这也是一件好事情。

DQ适合在掌机上推出吗？

正方 从Enix时代开始，DQ系列就遵循着一个原则：必须出在普及量最高的游戏主机上。从FC、SFC到PS、PS2都是这样。在2005年游戏主机更新换代的时候，SE必须为下一代DQ的机种做出决定。在PS3起步低迷、Xbox360在日本不受待见、Wii前途不明、PS2已经成为明日黄花的时代，DS是它唯一可以选择的主机，只有这样做才能保证游戏的销量。所以，DQ9出在DS上是正确的。



↑不管玩家们愿意不愿意，最后DQ9还是在DS上发售了。

反方 DQ系列在9代之前也遵循着一个原则：首发必须出在电视游戏主机上。掌机的DQ正统新作是闻所未闻的事情。如果说DQ9的平台是在06年底决定的，在当时SE无法判断当时电视主机的前途，考虑到装机量而决定转到掌机平台的话，那么它为什么不选择继续留在有一亿销量作为保证的PS2主机上呢？而且就算是06年年底，Wii的销售势头已经很好了，9代不选择Wii而10代又选择，充分暴露了SE不成熟的投机心态。

点评 DQ9在掌机上推出也算是创新了，有反对的声音是正常的。毕竟大部分DQ玩家属于比较保守的类型，电视主机平台还是他们的最爱。有这些想法的玩家还是期待Wii上的10代吧。

DQ9的游戏画面是否可以接受？

反方 最令人无法接受的就是DQ9的画面了！与8相比，角色的多边形数量少得可怜，而且只有主角和一部分剧情相关的角色是真正的3D建模，其他人都是2D的纸片！做游戏做到如此偷工减料，也只有技术的Square Enix干的出来。

正方 在DS上那个做出这样的画面已经很不容易了。说实话，DQ9使用了DS上限的2Gb（256MB）容量，为了充分利用这些有限的字节，采用3D与2D角色结合也是没有办法的事情。但是SE确实把256MB的容量用到了极致，游戏的世界十分广阔，该有的剧情特写动画一点不少，应该说，本作体现了相当多的制作诚意。



↑这个画面在DS上水平已经很高了。

点评 DQ向来不是取悦画面派的游戏。而作为系列真饭来说，画面也不是非追求不可的。从这一点来说，SE做得还算不错。

你是否赞同新采用的遇敌方式？

正方 明雷遇敌的方式从DQMJ中就已经出现了。这种遇敌方式最大的好处就是可以判断敌人的种类，对于打任务刷怪刷素材来说是十分有利的。另外一方面，在遇到不想打的敌人的时候，只要绕着走就可以了，避免不必要的战斗，节省了许多时间，玩家们玩游戏的效率也可以大大提高。

反方 对于暗雷遇敌派来说，这一代的遇敌方式实在是太不可接受了！暗雷的最大魅力在于不可知性，如果在地图上显示敌人，则会很大程度地降低游戏的乐趣。



↑地图上的敌人清晰可见，可以给玩家提供更多的选择，便于练级刷素材。

点评 也许正统派的玩家会在遇敌方式上比较倾向过去暗雷的方式，但是作为在DS上推出的游戏，明雷遇敌可以照顾到更多的新玩家，而且对玩家在找怪刷金钱、经验值、素材方面帮助都很大。对于平时游戏时间不多的掌机玩家来说，帮助确实很大。因此可以说这是一个不错的改变，何况还有DQMJ的先例在那里。

连线的乐趣比单机模式大吗？

反方 DQ正统系列最重要的一点就是单机冒险。所有的同伴必须是由自己控制的队伍。在战斗的时候，所有的指令由玩家一人下达，可以更好地协调作战。连线对战充其量只是一种补充，算是吸引玩家的噱头。

正方 当初DQ9可是按照多人联机RPG的方向做的。最明显的就是“しぐさ”这个要素的导入。如果不是为了Wi-Fi对战的话，为什么要导入表情动作系统呢？这个系统和游戏流程有关联的部分并不多。如果是大家用无线LAN的话，直接互相谈话就行了。所以说DQ改回以单机为主的模式真是完全背离了当初这个游戏开发的本意啊！

↑多人联机的要素在本作里体现得不够多，大部分人还是偏向传统。

点评 最初SE开发DQ9的时候确实打算把它做成一个NDS上的MORPG，但是由于多种原因（主要是机能限制和传统玩家的反对），最终还是回到了传统的指令式RPG路线上，因为这是正统的DQ，仅此而已。如果不是DQ的话，也许还可以做得更出色。

关于游戏的故事性，你怎么看？

反方 虽然DQ历代的故事都是以童话般的风格为主，但是不得不说这一代的故事实在是太弱了！相比4~8代的曲折的故事（尤其是5代），9代的故事完全就是幼稚园的水平嘛！而且和以前不一样，DQ9居然也走起了悲情路线，主人公变成了便当辐射源，走到哪里人就死到哪里，干脆这代的副标题别叫“星空的守护者”，改叫“亡魂的超度者”得了！

↑DQ9的故事性比起前面几作薄弱。

正方 评心而论9代的故事性是不如前面几代那么强，但是我们要看到，9的基本系统和3类似，都是一个主人公与一群自建的同伴进行冒险，因此故事也和3代一样，不太容易出现过多带个人感情色彩的东西。但是配角的表现还算不错，而且主线中的故事都是分别独立的，基本上不会出现一个故事结束不了其他故事就无法进行的卡关现象，这也是不错的。

点评 9代是重系统、轻剧情的一代。因此故事方面没有前面几代曲折也许是事实。但是这个游戏也在重视系统的基础上把故事写得很不错了。

本作战斗部分是否让你满意?



正方 这部游戏在战斗方面最大的优点就是同伴的AI提高了。在不使用指令的情况下，自动战斗系统会让战士们结合战斗时的实际情况做出相应的动作。比方说武道家在掌握了2段攻击之后，对付HP高的敌人会优先使用2段攻击，僧侣等回复系角色在同伴血量不足的时候会很自觉地补血，分寸都掌握得很好。

反方 本作的自动战斗AI自然很高，相对来说敌人的智商就低了很多。一般来说会使用辅助系咒文或特技的敌人，很少使用这些能力，如果在等级上占优势，我方杀敌简直像斩瓜切菜一般，挑战性有所降低。

点评 等级升高之后敌人就显得弱了，这是正常的。好在转职系统可以让你随时以低等级的状态挑战敌人，如果嫌容易的话，就换个职业试试。

装备的实用和美观哪个更重要?

正方 按照一般玩家的游戏逻辑，好的装备体现在使用价值上。而且以前历代DQ的装备都不能外显，所以大家也没的选择，当然要选最实用的了，比如加攻击力、防御力、敏捷度、HP、MP等等。一般来说，你拿给朋友们炫耀的时候，主要看的自然也是装备的性能。还有一个问题，很多装备华而不实，也有一些装备卖相不好但是很实用，对追求效果的玩家来说，还是实用的装备更有吸引力。

反方 作为一部可以把装备显示出来的游戏，各位玩家要懂得“人靠衣服马靠鞍”的道理。性能固然要追求，但是装备也不要太难看才好。可惜本作里很多漂亮装备华而不实，而一些使用装备又难看得很，所以怎么选择也成了问题。对于有COS爱好的玩家来说，利用装备组合成以前熟悉的人物，也是一件有意思的事。各种隐藏装备可以COSPLAY以前历代的角色，对于老玩家来说，这些装备更吸引他们。

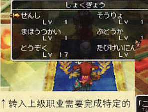
点评 装备外显还真是一把双刃剑啊，Square Enix，你为什么不把高级装备做得更好看一些呢？多向网游学学吧！（你自己不是也做网游的么？）

你喜欢本作的转职系统吗?

正方 堀井雄二说DQ9值得你玩200个小时，实际上，如果要把所有角色的职业技能点都刷满，200小时是远远不够的。在主线剧情通关，角色练到99级之后，达玛神殿会出现“转生”系统，可以让99级的角色回到1级重新修炼而保留技能点，这样下去只要有足够的耐性，你可以把一个角色全部职业装备的技能点全部刷满。别说200小时，2000小时都不见得够用啊!

反方 超级消耗时间的技能点系统正是最讨厌的部分。在一开始角色升级的时候技能点随着级别的提升而增加，从3P增加到6P，还算不错，但是到了四五十级之后，每次升级的技能点就开始递减，最后一次只能加2P，而且是固定的每升2次级才能加一次点，这明摆着就是在消耗玩家们宝贵的时间！再加上砍掉重练的转生系统配合，玩到DQ10发售都有可能。难道这是SE的阴谋?

点评 喜欢不喜欢这个职业技能系统就要看玩家个人的投入度高不高了。无论喜欢还是讨厌这个系统的人都有自己的理由。不过DQ系列向来注重玩家的投入度，所以追加了如此多的游戏要素也是很正常的。





↑转入上级职业需要完成特定的任务，而且越往高级别修炼难度就越大，得到的技能点也越少。

你如何看待游戏中的移动方式?

正方 DQ系列的地图向来都很大，在广阔的世界中奔跑，是冒险者的浪漫。应该说跑步时候的速度感是很不错的。而且如果你的技术好的话，也可以尽可能多地避开敌人，一路跑到下一个地点，这比走两步踩一发地雷好多了。

反方 游戏中的地图太大了，有一些采集点需要绕很远才能走到。另外得到船之后能够去的地方还是有很多限制，直到一周目之后再经过一段剧情才能自由来往于各地，有点晚了。

↑在洞窟和迷宫中探险时速度比在外面快。

点评 DQ9的移动比起2D时代确实快了很多，因为是明雷遇敌，所以跑起来可以一直不间断，如果是急着赶往某个地点的话，也没有阻拦。从这一点来说也比8代好点。

DQ9会受到欧美玩家的欢迎吗?

反方 欧美电视游戏玩家的游戏观念在很多年来一直变化不大。喜欢RPG的是少数，喜欢日式RPG的更是少数。从以前几代DQ的销量来看，无论是当初的FC版还是现在的DS重制版，在欧美的销量远远比不上日本，这次应该也不会有大的改变。

正方 LEVEL5制作的游戏在全世界都得到了承认，这一点是不用质疑的。而DQ系列的人气在海外近几年来也比过去增加很多，一方面，鸟山明的《龙珠》现在在海外的人气高涨，喜欢鸟山明的欧美玩家也逐渐对DQ产生兴趣；另外一方面，最近DS版DQ在欧美的销售情况也比过去好了很多，所以我们是可以保持希望的。

点评 虽然目前看来DQ在海外的影响远没有FF那么大，但是喜欢DQ的欧美玩家还是在逐年增多的。8代在欧美卖出了100万以上，这次也应该不会少。当然，海外版的推出也是相当一段时间之后的事情了，少则半载，多则一年左右。

DQ9的销量可能再创历史记录吗?



正方 截止到游戏发售一周为止，DQ9的出货量已经高达300万份。按照这个速度和趋势，在本月之内追平上一代的记录（368万）不是什么问题，而且很有可能超过DQ系列的历史最高纪录——7代的412万。因为是DS上的游戏，而日本的DS玩家早已超过2000万，其中有400~500万人买DQ，不是什么稀奇的事情。

反方 虽然目前的出货量是300万，但是这并不代表出货已经被全部消化。到最后，本作的销量有可能达到400万，但是超过412万不是容易的事。另外需要考虑的是日本的DS玩家有相当一部分不是传统玩家，指望他们支持DQ的市场也不是很现实的事情。

点评 以目前的情况来看，DS的DQ9卖得相当不错，这也是系列的必然特色。考虑到DS的普及量之大，在最后卖过400万应该不是大问题。现在日本的卖店一般估计DQ9的销量一般也在400-500万之间，看来日本人对于自己的国民级游戏是有信心的。另外，日本的电子游戏杂志坚持给本作最高评价，在客观上也可以推动本作的销量。

今后DQ玩家群会扩大吗?

正方 首先，DS的玩家群有相当一部分是新玩家，他们在接触DQ之后，会被这个系列的魅力所吸引。任天堂虽然在最初推行DS的时候走的是健脑路线，但是其幕后的目的是夺回过去失去的传统玩家群。在经过多年的努力之后，DS用户成为日本最大的新一代电玩用户群，此时DQ9的出现必然会使更多的人加入到玩家的群体当中。

反方 从玩家们的反应来看，DQ9处于赞否两论的状态。不满意DQ9的玩家（保守派玩家）的意见还是有着相当大的影响力的。就算这一代的销量比过去增加，如果因此而导致对DQ不满的人增多，那么以后DQ玩家群是否能扩大还是一个值得讨论的问题。还有一点，现在的掌机玩家未必都会喜欢DQ，到了下一代，游戏转到Wii上的时候，有没有足够的玩家群支持还是一个未知数。

点评 玩家群在今后的扩大是SE追求的目标。有DQ9的基础，广大任天堂主机玩家在N年之后迎接Wii版10代的到来的时候，我们希望可以看到更多玩DQ的人。

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本当期内在日本业界，几乎全部游戏都为DQ9让路，除了DQ9基本没有其他一线游戏发售。在正式发卖的两天内，贩卖数即达到了234万，这种恐怖的销量即使是《口袋妖怪》也自叹不如……而且DQ9销售的同时，带动NDS和其单行攻略本的销量也出现了井喷。



6月30日 狂野西部 生死同盟



PS3 360
■Ubisoft
■射击
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1-2人

喜欢射击类游戏的玩家真是有福，总感觉有玩不完的射击游戏。在本作中玩家扮演西部牛仔，运用左轮手枪、榴弹炮与机关枪等，来击毙对手。游戏的整体素质一般，完全是图个新鲜感。游戏中有单人和多人模式，单人模式有剧情模式和任务模式，流程并不长。游戏有简单、普通、困难三种难度。存档点很多，如果对自己表现不满意或在搜集奖杯时失手，可随时从存档点重新开始。 By 七曜

画面方面给玩家带来相当大的惊喜，游戏的系统更加自由内容更加丰富，在完成主线流程中，提供给玩家一部分自由活动的时间，你可以像一个真正的牛仔一样到西部荒野中去寻找土匪的踪迹或是行侠仗义，同时获得奖金来提升自己的武器。游戏的操作感非常到位，各种枪械表现得很好，决战时刻的设计比前作更加合理有趣。本作是本月素质最高的游戏之一。 By 能量块



育碧出品的游戏都有一个通病，画面好但游戏性欠佳，这款西部题材的FPS也没有例外。描绘西部牛仔时代的场景确实很有那个时代的风情，建筑物、森林、山野的还原度很强。不过游戏最重要的枪械射击还是那种明显的育碧风，手感偏软缺乏硬朗，每种枪的使用手感也区别不大，与场景的互动性较低，网络对战时就像一群街头暴民在火拼，缺乏战术性。 By 翅膀

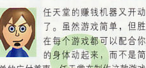
6月25日 运动度假胜地



Wii
■Nintendo
■运动
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人

依然是休闲运动游戏的代表作，可以推荐给喜欢全家同乐的玩家。其中每套《Wii Sports Resort》标配同捆1个Wii Motion Plus。作为《Wii Sports》的续作，正式对应这个新设定，游戏收录了射箭、飞盘、篮球、自行车、皮划艇、摩托艇、乒乓球、高空运动、保龄、剑道、高尔夫、水上滑板这12种体育项目。不过也是作为无聊的时候解解闷，核心玩家恐怕不会长时间游戏。 By 七曜

任天堂的赚钱机器又开动了。虽然游戏简单，但胜在每个游戏都可以配合你的身体动起来，而不是简单的应付差事，任天堂在制作这款游戏的时候是考虑到了玩家的整个身体的感受，这是非常不同的。添加了强化装置后的手柄握感更好，游戏中的手柄精度有大幅提升。游戏种类很多，而且每个小游戏都非常经玩，编者对射箭项目乐此不疲，重点推荐给大家。 By 能量块



光看看销量就知道其素质了，老任敛钱计划新产品自然不会差。专门为Wii体感操作量身订作的各项体育运动，充分表现出了让玩家"动起来"的气氛，结合游戏画面，双截棍的操作非常灵敏，一个细微的晃动都会表现在人物的动作上，相当适合多人同乐的游戏。只是这类游戏真的很不适合我，本人还是喜欢坐在电视前安安静静的品味游戏。 By 翅膀

6月30日 哈利波特与混血王子



Wii PS3 360
■EA Games
■动作
■美版 ■BD/DVD
■13岁以上 ■1人

本作与电影的剧情衔接的十分紧密，继续把玩家带回魔法学院中冒险，并与哈利波特一起体验在这里的第六年学习生活。与其它电影改编的游戏相比，本作对原作的还原度算很高了，如果你是这个电影系列的FANS可以尝试一下。游戏中主要应用操作的部分就是魔法决斗，这是游戏中最体验操作感的部分，但只要熟记了操作方法后，在游戏时可以说完全没有难度。 By 七曜

对于系列电影的改编游戏来说，或许一开始就注定了本作的素质高不了。游戏内容上围绕刚刚上映的最新电影版故事，但任务和玩法就略显无聊了，魔法的使用缺乏炫目的效果，而且在高位主机上主人公的形象也太过丑陋了……估计小演员本人都不敢玩这游戏……本作毫无争议的再次挑战了电影改编游戏的下限，仅对麻瓜粉丝们有绝对的吸引力吧。 By 能量块



游戏第一眼看上去就很雷，与其他平台差距不显著的画面更加深了游戏的雷度，虽然对电影原作有一定的还原度，各种设定也符合原著，但糟糕的建模和无聊的游戏性让人不得不对其叹气，各种超自然的"魔法"初玩感觉有点意思，但次数一多就会感觉既重复又烦人，而且这还是游戏最主要的玩点，失去这唯一的乐趣后就没有继续玩的必要了。 By 翅膀

外部意见 《哈利波特与混血王子》评测

作为全世界范围内销量达到3亿册的畅销小说，《哈利波特》在被华纳改编成电影的同时也推出了多款游戏作品，作为系列第六部的《哈利波特与混血王子》自然也不例外。

《哈利波特与混血王子》游戏的视觉效果非常忠实于电影，为全球的哈利波特迷们创造了令人神迷的游戏体验，当他们伴随电影故事飞翔和对决时，他们肯定会感觉这是一种享受。本作中，玩家将重返霍格沃茨，帮助哈利渡过繁忙的第六个年头。他们还将有机会参与令人兴奋的巫师决斗，混合调制各种魔法药材并飞上天空带领格兰芬多队赢得魁地奇冠军。玩家们可以在体验罗恩的纠结恋情的同时慢慢走向戏剧的高潮并发现混血王子的真实身份。

画面方面，游戏还原了电影中的人物原型与画面场景，让玩家在游戏的同时能够有身临电影剧情之感。音效方面，具有魔幻之感的游戏背景音乐，为游戏烘托出了神秘与奇幻的氛围。很容易让玩家投入这场魔法学习与对战的游戏之中。只是在普通的游戏剧情中，没有背景音乐的陪衬，游戏感不是太好。

本作是绝佳的电影互动延伸，并拥有全新的动作感。EA正在创造一个玩家们喜爱的哈利波特游戏，这款游戏将带给玩家所向往的新游戏元素。1、沉浸于魔法，与神奇的对象魔法对战。2、完善魔杖学习，在魔法学校的第六年里，学习更加强大的魔法。3、魔药课程，借助于混血王子魔药书上的注释，自行调配魔法药。4、谈情说爱，渐渐长大的魔法学校的学生们，逐渐的开始了各自的谈情说爱之旅。

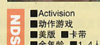
本作拥有很好的临场感和可玩性。临场感是因为游戏画面的电影效果，让玩家犹如身临游戏之中，亲自学习魔法，调配魔药，带领格兰芬多队作战。而可玩性不仅仅指主线剧情很棒的游戏感，还包括其中的迷你小游戏，带给玩家用在另一番的游戏乐趣。这款哈利波特系列游戏新作的视觉效果非常忠实于电影，绝对会给每个玩这款游戏的人提供身临其境的游戏体验！

小说以及电影当中对霍格沃兹的环境刻画有着十分精彩的描写和刻画。但显然游戏当中需要涵盖的范围更为广阔，毕竟哈利要走遍校园的每片土地，而小说和电影只要表现部分重点场景就可以了。既然是魔法的学校，奇幻的氛围必不可少。相比较电影而言，利用动画特效显然更容易表现书中所描绘的魔法场景，还原原貌的霍格沃兹以及错综复杂的校园结构对制作方来讲仿佛信手拈来，校园整体的场景构造还是十分出色的。

6月30日

冰河世纪3 恐龙的黎明





NDS ■Activision ■动作游戏 ■美版 ■卡带 ■全年龄 ■1-4人



不出所料的，这次的游戏版再一次与电影版的精彩行成了鲜明的对比。虽然原本也不奢望能在DS上玩到多有趣的冰河世纪吧，不过刚看完3D版的电影，再发现游戏如此平庸，落差实在是太大了。虽然可以控制的角色们还是熟悉的那些，但作为一款动作过关游戏，不论是关卡还是敌人的设计上都无甚亮点，感觉厂商完全就没有用心制作。 By 北斗



《冰河世纪3》的故事非常精彩，但在游戏中的确很难再现。包括前不久推出的《飞屋历险记》，我们在游戏中顶多能看到熟悉的角色和场景，但游戏的内容实在很难和电影剧情连接紧密。游戏中有超过15个关卡，有考验灵活性的动作关，也有激发脑力的解谜过程。每个关卡都是全新的挑战。本作属于小品级，大概只能吸引喜欢这部电影的FANS了。 By 小沛



游戏的发售正赶上电影上映档期，大家都是冲着精彩的影片去玩游戏的。长毛象蛮尼、树懒喜德、剑齿虎迪亚哥的表现还是那么精彩，那只松鼠也依旧搞笑。游戏的总体素质在电影改编的作品里算是比较高的了，因为这类改编游戏一般来说都是那么回事，所以这个游戏玩一玩即可，长时间的游戏就不必了，我们要为DQ9留下足够的时间嘛。 By 猴子

7月11日

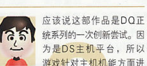
勇者斗恶龙9



NDS ■SQUARE ENIX ■角色扮演 ■日版 ■卡带 ■全年龄 ■1-4人

本月发售表上基本就只剩下了本作，果然是DQ一出，神鬼辟易，当然，本作的素质也确实当得起日本国民RPG的称号。鸟山明式的人设在游戏中被充分表现了出来，也让人倍感亲切。系统方面，将8代技能学习系统和转职系统加以综合后还是非常值得研究的。主线流程虽然略短，但真要玩好了两百小时还真是必须的，可惜联机系统不够优秀。 By 北斗

《DQ9》的素质非常优秀，尽管放弃了原来的设计，但这种传统的游戏方式还是更容易被玩家接受。本作的游戏投入度非常高，包括武器、职业、技能、合成等等，每个要素都非常值得玩家投入大量时间去研究，不夸张地说，要想全部完美，恐怕要有上千小时的游戏时间。最后，虽然有NDS机能限制，但本作无论画质还是其他方面都已经尽善尽美。 By 小沛



应该说这部作品是DQ正统系列的一次创新尝试。因为是DS主机平台，所以游戏针对主机机能方面进行了许多优化，可以说在保证游戏完整度的前提下，能做到最好的全部都做到了。整个游戏像3代一样自由度相当高，不过整个游戏明显存在大幅创新之后又改回的痕迹，这是为了保证传统玩家的需求和DQ9在日本的评价，也是相当无奈的事情。 By 猴子

7月2日

我的暑假4 濑户内少年侦探团



PSP ■SCE ■冒险游戏 ■日版 ■UMD/下载 ■全年龄 ■1人

我的暑假这样的游戏，确实非常适合暑假玩（笑）。由于本作的时间设定是在上个世纪八十年代，所以尽管舞台是在日本，但是对于如今国内二三十多岁的玩家来说，同样也会在游戏中看到许多童年时代非常熟悉的小游戏，极为亲切。玩这个游戏，只要没事时开机捉捉虫子、钓个鱼、去海里捡捡瓶子、和人玩斗虫斗模型，就足够了。 By 北斗

《我的暑假4》这次抛开家用机而在掌机上登陆，绝对是非常明智的选择，像这种轻松娱乐的题材，并强调收集要素的作品，就是要随身携带才能体验最大的乐趣。本作的内容和游戏方式并没有特别大的变化，以1985年的濑户内海港滨小镇为舞台，体验为期1个月的暑假生活，只不过本次又追加了斗甲虫集体战、以及收集纸模型等全新的要素。 By 小沛

《我的暑假》系列最大的特色就是把玩家带回怀旧的80年代（前3代是70年代），体会小学生放假的时候在大自然中那种自由自在的感觉。这次的舞台搬到了濑户内海地区，风土人情和前代有很大不同（实际上每一代都不同）。游戏的故事性依旧很重要，如果玩得时间长一些的话，就会有很深的投入感。大家暑期有时间的话就玩一玩这个游戏吧。 By 猴子

7月7日

棒球大联盟2



PSP ■2K Sports ■体育竞技 ■美版 ■UMD ■全年龄 ■1人

2K Sports的体育游戏做得一直都还算是不错的，虽然本人对棒球运动并不怎么感冒。剧情模式下玩家需要创建一个新人从菜鸟开始走进大联盟，逐渐打拼，并赢取最终的冠军——还是老一套。不过新改进的季赛模式还算不错，各项功能都非常齐全，方便随时查看，打出全垒打的话还是非常让人激动的。不过欧美游戏操作和系统不够亲切的毛病还没改。 By 北斗

本作画面还不错，并加入了许多让球员有特殊能力或打击效果的道具。本作强调更夸张的游戏风格，强调球员细腻的动作表现，不论是强力的全垒打，或是球员奋力跑垒撞飞守备员，一切都比较火爆。除此之外，玩家也能体验全新的MLB赛事模式，规划你的赛事行程、训练你的球员，让他们拥有更强的能力。另外游戏中还有许多小游戏，包括打击练习等。 By 小沛

棒球游戏在国内的人气一直很低，但是在美国和日本就不一样了。作为2K Sports的作品，虽然不像EA的MLB那样人气高涨，但是也还不错。本作比起前代有着更出色的画面效果，玩法上也不太一样，加入了很多让球员有特殊能力或者打击效果的道具。本作具备真实的动作效果和细腻的画面表现，喜欢棒球的玩家肯定会觉得很有乐趣，否则就算了。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《流星洛克人3 红/黑色王牌》的评价（6.0/10分）： 虽然是新作，但是整体感觉上仍然和系列前几作没有明显区别，不过这次的一些改进还是能看出的，有的触笔操作还算便利。整个游戏看起来还算不错，但也无法掩饰其中的不少缺点。本作在画面上实在无法让人满意，如果除去其中的3D战斗场景和2D场景中追加的少数特效之外，基本上就是GBA级别的画面表现了。游戏中的真人语音数量非常少，许多背景音乐也让人感到过于重复——或者说是为了维持系列特色？游戏本身而言，玩起来还是继承了系列一贯的特色，还算有趣，不过由于系统方面严重缺乏创新，这点需要批评。惟一新加入的噪音系统让玩法有所改变，但仍然不够。虽然本作提供网络联机，但乐趣有限。

IGN对《黑色咒印》的评价（5.5/10分）： 很难想象这是一款NDS上的游戏，这分明就是GBA时代的作品嘛！而且本作的菜单设计非常之不合理，刚开始玩的时候根本都摸不着头脑。嗯，如果以十多年前的眼光来看，当年SQUARE在16位机SFC上的游戏画面表现非常优秀的话，在十多年后的今天，一个厂商在NDS上制作的游戏还是这种画面水准可就完全说不过去了——本作就是如此。不但画面建模糟糕，视角也比较恶劣，你有可能会卡在某个物品前半天都过不去。音乐方面还算不错，但也说不上好。本作的音乐听上去很有老实经典RPG游戏的感觉，可惜的是一些桥段的重复率比较高。本作最初的感觉可能会让人希望其能制作成《超时空之钥》，然而实际上却让人失望。对于那些喜欢FF和DQ的玩家来说，应该还是会喜欢本作的。

IGN对《铁血联盟DS》的评价（4.5/10分）： 本作的设定是在中世纪，而这款游戏的实际表现也只能用"中世纪"来形容了。游戏中的动画素质糟糕之极，特写画面也不咋地，与玩家的互动界面可以说是近几年来最不友好的一款作品了。画面过时而丑陋，仅就画面表现而言根本就是一款15年前的游戏……真是让人怀疑开发本作的厂商会不会也是从十多年前穿越过来的。音乐方面倒是还行，不过这个主要赞的是其真人语音方面，将近60种的角色都有属于自己的语音，这点还算难得了。就系统而言，这应该是一款比较值得研究的作品了，但是其外在表现和对玩家的不友好很难吸引人真正钻研下去。这段时间可以玩的游戏不少，对本作而言，最大的问题就是你在对其彻底失去兴趣之前究竟能够坚持玩多久……

DQ一出谁与争锋！编辑部各主机粉丝全部倒向DQ，恭喜两天两百三十万新记录达成！

闯关族的家

主持 风林

DQ9热卖，FF13开发组泪目：我们累死累活都赶不上发售最后结果卖不过DQ9一周的销量，何苦来得？开发成本差距悬殊，DQ9再次让毒瘤激情紧握岩田社长的小肉手，未来更多的DQ更快的DQ陆续出击！

毫无疑问这个月是DQ的独占月，连欧美那边都没什么大动静，只有任天堂的度假胜地敢在虎口前夺食。话又说回来，DQ9和运动会到底谁最后卖得多，相信大部分理智的非SE粉还是会倾向于后者，毕竟有欧美那边的强力支撑，运动会新作破千万轻而易举。开发成本这东西，放在任天堂和毒瘤面前真的是没所谓啊！看来在如今游戏开发高风险高投入的形势下，坐拥雄厚软件财富才是最重要的啊！新作发卖失败也不怕，马里奥口袋妖怪DQFF随便拉出一个来复刻一下就回本还有大赢利。



看过本期有关《GT》系列的评述，感觉学好物理满重要的（貌似也很有趣），像我，已颓废了一年的物理咋办呢？明年还会考……不过，下学期应该会学电学，加油努力了！还有，总以为山内一典是位爷爷级人物，咋一看，倍感亲切，而且貌似很年轻。——浙江 邱俊

●外号 阿俊 ●邱读者还在来信中提到非常希望见到龙哥，还有猴子、北斗、翅膀等等，本胖经过他们本人的确认，貌似没什么登场的好机会，以后时机成熟能够一展其超人本色的时候自然会与大家见上一面 ●笑话：某君30岁了，还是未婚，一日其朋友说："你们单位那么多美女，怎么不找一个？"某君冷冷答道："兔子不吃窝边草！""没想到你这么有原则啊！""我是草……" ●邱读者认为：当今全机种制霸没多大意义，也不想。因为我是索饭，而且家用机有PS3掌机有PSP，还怕没游戏玩？PS3是HD的王者，PSP在掌机中机能领先，反正个人认为就这两个平台上的游戏就有点玩不过来了，个人认为游戏不求多，而求精。本胖很同意邱读者的说法，貌似当下实现全机种制霸已经不是难事，相反很多玩家花上大笔的金钱去购买海量的游戏，却无法一一打穿，大多花的是冤枉钱，形成巨大的浪费。一张5分钟拿到1000点成就的XBOX360《降世神通》盗版如今一盘难求，可见游戏对于玩家来说真的不单单是玩一玩了。全机种制霸，确实没意思了。

风 又是一个因为游戏而激励学习劲头的正面典型。游戏中处处模仿着现实，各方面都需要专业人士来实现制作者的想法，在游戏中再现一个逼真世界不是件容易的事。哪怕是一款赛车游戏，也绝非易事。《GT》最新作让本胖击节的是追加了云斯顿和世界拉力锦标赛两大赛事，貌似山内哥是希望一统赛车游戏江湖啊？还让不让其他人活了？不说别的，《GT5》一出，其他拉力游戏就别想排第一了，山内哥有这个自信，咱玩家也有这个信心，期待明年春的正式版发售，建议玩家们务必入手一张"赛车博物馆"见识一下。另外，邱读者读者在本届E3中最期待的游戏正是《FF13》：毕竟是神作嘛！从宣布至今都花了四、五个年头了，而且SE也赤资不少来打造它，祝愿它能大卖。本胖倒认为《FF13》的难产如今和DQ9的新记录形成了鲜明对比，而且前者是否能够在劈腿之后销量达到SE的预期还要打上一个大大的问号。以《FF13》的开发投入，如果销量达不到三百万本就算失败，对于日子并不好过的SE来说，恐怕是难以负担如此巨大的压力。换句话说，《FF13》必须成功，SE对PS3没有信心不得不劈腿，寄希望于360在欧美的巨大市场来保障《FF13》的赢利。时间、金钱，在《DQ9》的巨大收益面前，SE接下来的战略毫无疑问会继续向任天堂倾斜。

日本厂商想走出去，但却选错了方式。TECMO全力打造的PS3独占版"战争机器"《量子理论》。TECMO说："我们没抄袭。"这不叫睁着眼说瞎话？

内蒙古死飞超人老师说："闯家奖品棒球帽非常不错，我一直希望中一顶，不过这顶帽子的颜色如果是绿色的就好了，那样的话就没人想中了，百分之百归我！"（编者：这期就归老师了，其他人不要抢）

TNT.A 日本第三方胆敢玩老任!?

——吉林长春刘司博同学来信表示：我感觉日本第三方很明显在玩老任，先在DS上出一些外传或小品级游戏赚奶粉钱，再用这些钱去给PS3和PSP出大作和正统续作，好多第三方都倒向索尼！（●刘读者还表示，很希望全机种制霸，要是有500万的话，一定每种游戏机都买一台，就算是留作几年也好啊！）

量他们也不敢！——我这句是替岩田聪说的。每家公司都有各自不同的发展战略，为NDS出《FFCC》，为PS3开发《FF13》，并不存在什么问题。假如Wii的性能与PS3、360持平的话，那些HD水准的超大作没有Wii一份才真是奇怪了。不过现在也不错，CAPCOM不是把《怪物猎人3》给了任天堂，看中的正是Wii较低的开发费用以及容易向PSP移植，也不得不说是Wii的一大优势。厂商总会选择适合的游戏开发给适合的主机。所谓奶粉钱的说法，也多是在嘲笑NDS游戏卖得好相反在家用机上风险高罢了。不必当真，游戏之间直接只有利益，没有绝对的友谊，都倒向索尼也就不会有如今PS3尴尬的处境了。

TNT.B SONY让我很不爽



——武汉冯缘同学来信表示：第一次给闯家留言，其实我已经与电软一起度过了好几年，每个月听到家对面的书报大叔喊："喂！你的电软到啦！"是我最开心的时候！从以前拿攻略当小说看，到后来又有了自己的小P，再到后来对SONY一年一新机的行为有点麻木和头痛……（每年都出新机真的让我很不爽，因为我只有PSP1000……555）甚至对游戏有时有点异样的感觉，但我对电软的感情却从没变过！（●外号：刺蛇 ●笑话：父亲节到了，弟弟在广播里为爸爸点了首歌，爸爸听后差点晕过去，因为歌曲是《世上只有妈妈好》●冯读者对PSPGO的看法：SONY去死！想淘汰PSP没门！看那摇杆就让人觉得没诚意！）



其实PSP每年都更新一种新型号是SONY的惯例了，也是SONY成功的商业手段。从SONY正式涉足游戏主机硬件开始就一直这样做，PS从1000型出到9000型，PS2从10000型出到90000型，PSP目前也出到了3000型，看来出到9000型也是早晚了……其实一件产品确实要经过不断的改进和调整的，不然SONY的主机也不可能维持10年的超长生命周期，正是在不断的修改主机的外形和提高主机的工艺，才让玩家一批又一批的源源不断加入到SONY游戏的队伍中来。既然玩着PSP1000就不要在乎PSPGO的出现啦～反正玩的都是同样的游戏。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

庆祝8月《特种部队》电影游戏双双登场 来自部队的读者也积极来信相应阅家号召



一次偶然的机会让我这个半年都没有见过外面世界的新兵，终于有了一次机会外出。在市里逛着逛着到了报刊亭前，曾经也是正宗宅男的我一眼就看到那熟悉的《电软》，狂购了几本后再大马路上翻起来（差点被车撞死）。PSP有新版本了！《黄金太阳》要在DS上出了！《FF14》都有消息了！看到这些我不禁兴奋起来，但向前一看，立刻又被拉回现实中，这些消息与我有多大关系呢？在部队的我别说游戏机，手机都是违禁物品，在部队中也没有喜欢游戏的朋友，看见书中你们与其他玩家们的交流，似乎一下子遇到了许多志同道合的朋友，非常亲切的感觉涌上心头。如果我没有当兵，现在肯定会头疼买哪个主机……

——江西景德镇看守所驻景中队 风子



作为一名四年的读者和资历并不很深的玩家，我很孤独，因为我所在的集体并没有几个玩游戏的，只有个别停留在砖头GB时代的玩家。而且我身在军营，肯定没有条件置办主机了，我只有在被连长没收了一台PSP，一台NDS和两台GBASP的情况下再次顽强的购买了PSP、NDS和GBASP各一台，而且由于本地不是很有名很发达，就在没有别人帮忙和介绍的情况下玩着各种经典大作和重温曾经的美好。由于太孤单，我硬是送给一名战友一台PSP，但这位仁兄由于没有"地下"玩游戏的经验，弄得又被没收，我这个无语呀……

——吉林梅河口65352部队60分队 刘冠初（●外号：太刀刘 ●刘读者对PSPGO的看法是：我有一台2000，所以不会去买GO，PSP在我手里就是一台纯粹游戏机，MP3、图片、视频我都不会去用）

部队读者的来信总是刊登，也总是可以看到大家的孤独，这或许就是大家在选择自己的人生道路与成长过程中需要去磨练的。你们都是吃得苦中苦的人，不必计较着一时的遗憾，游戏总是在不断的发展，当你退伍并回到普通生活中时，你们将看到更加精彩的游戏世界，同时一生也会不断的怀念部队的光辉岁月。其实仔细发现，大家的身边总是有着很多的事情等着我们去做。

这次一口气刊登两位战士的来信，可能个别读者会有些嫉妒……希望其他玩家能够体会在部队中磨练的朋友们，并珍惜现在带给我们快乐的游戏。

说到上面的标题部分，本胖很不好意思的扯了下别的，就是即将在8月中旬登场的《特种部队》电影和游戏，70后80后应该都不会错过吧！送上最新的电影海报，大家先过过眼瘾。



按照现在网络下载游戏的趋势，D版会不会在下一代主机上消失？——天津 王志义（●王读者最新领悟到：最新学习科学发展观，理解到游戏史上每一个创新是多么值得尊敬，而那些对他人的复制是多么不思进取。）

尽管网络下载将是未来的发展趋势，但实体软件的销售暂时还不会被取代，实体软件还有着很大的存在价值。游戏及电影等视频娱乐容量上在无限增长，这是网络下载难以实现的，一部游戏或电影超越50GB容量将很快变为现实，在下一代主机出现更大容量的载体也并不是没有可能。这样一来，网络则很难承担下载任务，而且这样庞大的数据量想要通过网络安装，游戏主机的硬盘成本也将变得很高，主机的售价必然会非常高，比起光盘媒介的软件来说有弊无利。从D版上来看，破解网络产品也并不存在什么问题，只要有市场需求，总会有办法破解掉任何正版保护，毕竟这只是一款游戏，再高深的加密手段也会有漏洞可寻。



EA刚刚发售的纯在线游戏《战地1943》相当火爆，不仅游戏狂销，而且吸引了大量玩家在线疯狂游戏，使得服务器饱受考验。可见网络下载形式的销售模式已经成熟，只要厂商提供好的内容，总会有足够数量的玩家来买单。况且网络上销售的游戏价格也相对便宜。



MJ去世了，真的很可惜，不知道小编们是他的粉丝不？真希望EA能为MJ做一款关于他的系列游戏，如果做的话，我一定会买正版的！MJ一路走好！——甘肃 谢润（●外号：方知士 ●最期待的游戏续篇：《乌克思佩恩》虽然是PC平台的，但也登陆过PS2，因为这个游戏很创新，枪战的画面很火爆，期待！）

编辑部当然有很多MJ的粉丝，比如本胖。大师的离去让我们伤心不已，唯有在心中无尽的怀念，顺便把大师的磁带和CD拿出来反复重温，并收集全套的演唱会MTV进行再温故。以后再也不会有这样能够影响全世界的天才艺人了……而MJ的游戏方面，上期已有专题进行了回顾，大家可以找来看看。而关于MJ题材的最新游戏，据悉将在年底上市，其他不担心，希望开发公司能够认真的做出一款经典的作品才好。



狗熊每天上山锻炼身体，一天乌龟也想上山，熊说："你把四条腿收进去，我带你上去！"上到山顶，树上一只鸟狂笑："瞧你那熊样，还拿翻盖儿手机呢！"

——北京 陈旭

总257期 2009年第15期





电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ……
性别 ……
年龄 ……
职业 ……
电话 ……
QQ ……
外号 ……
邮编 ……
联系地址 ……
E-mail ……

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阅家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你觉得本期阅关族的家内容如何？有什么建议

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、"阅关族讲笑话"版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

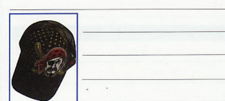
□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2



6、给阅家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到"原装MLB美国大联盟棒球帽"。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、如今你还会为哪个游戏而兴奋？原因是？

8、你觉得最不思禁区的厂商是那家？

9、暑假你做啥了？

大话电玩

你对神作《勇者斗恶龙9》满意吗？为什么？

在今年暑假，你把最多的时间花在了哪款游戏上？

在DQ9推出之后，你觉得NDS主机的前景如何？

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

您想要在电击收藏中看到什么内容？

王思语四格漫画

望望酱留言：这期中考试完全考砸了的说！这个世界是不真实的说（泪奔），自己决定了！好好学习的说！咱觉悟了！好好学习，咱果真太放任自己了！下次不再这样子了，以后考试的时候绝对不看《电软》和《掌机迷》了！

TNT.C 真是要拼人品的说？

——江苏昆山王书逸来信表示：我都寄过四五次信了，闯家一次都没进过，难道你们没有收到吗？还是我的人品真的好差好差？真的很伤心，我平时好事也做了很多啊！在我的带动下，贵刊在我校名声被我搞得很高，在我们班几乎是一个宿舍一本，期期不落，这都是我的功劳啊！怎么RP就那么差呢？

上闯家首先的条件就是你的回函来信要有内容，这是最起码的条件。很多读者发来回函内容都没有填写，这样让本胖也无从摘登啊！网络时代，我想大家能够用平邮的方式来信是很辛苦很不容易的，所以本栏目只要是认真填写了回函或来信的，都尽量安排刊登，所以也希望各位朋友能够在来信的时候多介绍一些自己生活中的趣事或游戏感受等内容，这样也方便本胖借题发挥，咱们有来有聊，才好丰富闯家，各位继续捧场啊！

TNT.D 争而吵之，重在一乐

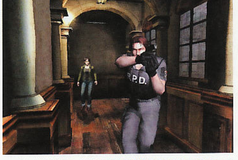
——福建厦门朱小凯读者来信说：买电软十多年了，从黑白油墨到全彩印刷我是看着电软一步步地成长，当年的青春无敌小正太也已经变成自力更生满脸胡渣怪蜀黍，可以说电软改变了我的一生。虽是从FC过来的骨灰级（伪）玩家，但“游戏业”的存在是上个世纪90年代接触电软后才知道的，此后幻想着成为漫画家、游戏制作人、杂志社编辑……结果很顺利的当上广告设计员，如果没有电软，我现在可能会是医生或者律师吧！很羡慕现在的孩子，动不动就PSP、NDS的，咱那时代班上有人拿个宠物机或俄罗斯方块机就很了不起了，拥有掌机的都是火星客，没的比！业界在变，人心也在变，看现在的闯家貌似没有了以前的单纯和快乐，，主机与软件之争不绝于耳，其实游戏只是消遣物，喜欢什么玩什么，看好哪台机子就拿下，何必如此。大伙儿都是玩家，有话好好说！而对于价格昂贵的主机，有条件就全制霸，没条件买了喜要的就别诋毁他家。最后一句话：光头风林最高！

就像标题里说的，其实争来争，重在一乐。电子游戏的魅力正在于此。就好像DQ9，贵为日本国民游戏，看似与我国玩家关系不大，但杂志和网络关于这款游戏的争论却从没有平息过，哪怕是关于游戏发售前的销量预测都成百上千，可见我们要的就是这么一种氛围，要的就是游戏带来的附加话题性。无论从哪方面来看，大家都没错，只要火气小一些，不影响身体健康以及成长发育，都可。

笑话 新来的水手问海盗船长：“您的右眼是怎么没的？”船长答道：“在一次掠夺中我失去了右手，装上了铁钩。”水手问：“那这与眼睛有什么关系呢？”船长说：“一直该死的鸟停到了我的头上……” ——山东 孟晨

微软的体感，看上去好像真有那么回事，但254期第一页那张附图很强大，不知是在现场大屏幕播放的吗？——新疆哈密 张超伟（●外号：骚伟（对此本胖很无语）●张同学对本次E3的评价：这次E3我很满意的一个地方莫过于生化、合金、GT赛车等系列大作在PSP上都有新作，虽一时半会玩不上，但好歹有个盼头，人这一辈子总得有个盼头 ●张同学还对《变形金刚2》发表了他的看法：24号去看了《变形金刚2》，不知道小编评价怎样，我认为除了大力神我无法接受外，其余都还好，以前预告片里虽有大力神的画面，但直到正片里还是有些难以接受其“帅气的外表”和它那艰巨的“挖掘任务”，更让人泪奔的是居然让地球军一炮打散……影评家对本片骂声连天，在我看来，这种片子能搬上银幕已属不易，没必要太过苛刻的找茬）

关于254期的那张图，貌似引起了不小的争论，这里就不做解释了，大家看看笑笑完事。不管怎样，微软为玩家提供了更多的可能性，不是吗？（笑）关于PSP的新作，据悉《生化危机》新作将是真正的全新作品，不少玩家猜测可能会是类似PS2《爆发》的形式，本胖不认为会那样。毕竟CAPCOM要考虑游戏的销量。尤其是欧美。个人觉得CAPCOM还是会将游戏的剧情带入重要主人公之中，而不会是外传性质甚至像《爆发》那样和原先的主线几乎没有关系，游戏的玩法很大程度上应该还是继承《生化5》的方式，玩家较易接受。毕竟PSP的机能在那里摆着，实现起来并不难。关于《变形金刚2》，所谓的影评家的话，完全可以无视，因为这正是《变形金刚2》应该做的，过瘾就可以了。



PSP版《生化危机》会像《爆发》那样以多人合作为卖点吗？毫无疑问多人合作要素是一定会有的，但恐怕会更加强调动作性吧。



我是个X饭，但今天，我想说说任天堂。对于任，我只有也只能无奈的叹气。看着它把360和PS3虐得那么惨，直有种“有心杀贼无力回天”的感觉。
——安徽宿州 胡巍（●外号：萎神 ●萎神有一次和朋友去电玩店打PS2，朋友见到老板张口就是一句：“我要玩新出的生化5！”老板寒着脸冷冷的说：“去玩PS3去，我们这儿没有。”●萎神对于PSPGO的看法是：很新鲜，估计不大好用，后来越看越不爽）

风 萎神同学说得很实际，确有软饭风采。下面再摘一段萎神对于三大厂商的评价：因为我是软饭，所以最爱360。PS3虽不大感冒，但毕竟人家是相当有实力的，所以咱也不排斥。但是任天堂……我一看蘑菇就想吐。好嘛，萎神同学对任天堂真是到了相当反感的地步了。其实大可不必，目前三大主机的形势，基本上都是在“靠自己”，即便没有Wii，360和PS3如今的销量也不会有突破5000万台的，任天堂更多的是开发了另一个新的市场，要说对其他主机的冲击没有也不可能，但毕竟定位不同，360和PS3还是自己多努力吧。另外萎神同学还强烈要求360也推出一款类似《战神3》的游戏。其实对于这种第一方自己的独占游戏，所有粉丝都有着类似的愿望，为此微软花重金打造的《FORZA赛车》系列和《PGR》系列都是冲着《GT》去的。可惜差距尚远，山内一典对于赛车的执念确实不是一般人可以比拟的，用“超越机能”来形容他并不为过。《战神3》也是一样，同样的360方面还有着《光环》和《战争机器》。三大厂商都在卖力的开发着超大作，这个我们无需担心，做好自己的饭，玩好自己的游戏，其他主机，也祝愿他们好运。这样多好，世界玩家大团结万岁！





各主机都有自己的王牌，不然拿什么出来混？我们都希望在一台主机上玩到所有好游戏。但有时候想想，游戏机的魅力和乐趣不就在于各个主机独有的魅力吗？独占越多，乐趣越大，说明好游戏越多，对玩家来说，好事一桩。

TNT.E 电软封底很好，真想撕下来！

——天津自嘲写字很糟糕女玩家SM同学来信说：本来一个女生（我知道我的字很差，像男生的字……）玩游戏，看游戏杂志就挺另类了，我还跟男生一起谈游戏，然后把他们从网游那边勾到主机这边……对于电软，有一种奇怪的热情，初中没有任何主机的我和66就拿着电软流口水，66说她小学时就想拥有一台PSP（责编：那时候还没有PSP哇），我说将来我买，咱一起玩，然后中考结束，66考上了最好的高中，我还在上高中和中专做选择，本来想上美术高中的，但是我居然忘了去考试……最后花了点钱上了区里最差的高中。假期66到我家，和蘑菇、王大才一起来，我把我的PSP拿出来一起玩，66只是看着。66很生气的，我知道我没考上什么好学校，家长居然给我买了PSP，而66考上了一中家长却什么也没给。蘑菇她妈给了她4000元，她去修自己的电脑，王大才有了个新手机……66很伤心，不过一点也没嫉妒，她从书包里拿出电软，说，咱看看玩什么再。后来66两个弟弟一人买了一台NDSL，她还是什么也没有，我知道是她的父母的问题，就拥着肩说，我的东西就是你的。友情这种东西就是很奇怪。



电软和友情的确是很奇怪的东西，这就是青春。记得95年《电软》被迫停刊期间（请不要来信问我停刊一事，详情可以参考以前本刊出版的《五周年纪念》，上面有详细记载），自己还是一个毛头小子。月底《电软》没按时来，自己跟丢了魂儿似的。结果通过自己的特殊渠道得知：杂志不出了……当时真的哭得不能行。转眼十四年过去了，发觉自己对杂志的感情依旧没有改变，对于自己喜欢的，所爱的，依旧有着不断的热情。就像我现在写出这些文字，这些我在以前都没有透露过的信息，都是因为我们爱着《电软》，我们之间有着友情这种奇怪的东西。

TNT.F 还可以邮购哪些过刊？

——广东外号小猪的黄嘉发读者来信询问：2007年的电软能邮购吗？另外，E3上PS3展出的游戏我喜欢，PS3的外观我喜欢，PS3功能我喜欢，PS3手柄我喜欢，太多喜欢了，总之我喜欢PS3！

关于还可以邮购哪些过刊，具体的可以打邮购部电话咨询，这样比起我们在这里回复要快得多。电话是010-64472177。当然，本胖也去问了一下，貌似目前能提供的只有2008年部分期刊以及今年的，再以前的杂志我们已经没有库存了。

新主机不应该更新太快，每次都改些无关痛痒的东西，是骗钱啊还是向外界展示说我们一直很努力的开发新机器？玩家想安心买机都不成，不买心痒痒，买了指不定哪天又发布了新型号。唉，玩家真是可怜，尤其是学生玩家，计划赶不上变化。——安徽阜阳 凌青（●凌读者感叹今年是PSP年：大作真多，已知的这些游戏中，《铁拳6》是我最喜欢的，本人是格斗迷。从街霸拳皇一路打过来，我最喜欢真实的格斗风格，所以《铁拳》系列成了我的最爱）

风 新型号频出，倒是证明科技的发展速度，也是顺应玩家的需求嘛。毕竟晚买的玩家可以有新型号买，也是不错的。而且数码产品总是要不断更新，不及时添加新要素必然要更快被淘汰，也因此SONY敢喊出我们的产品可以使用十年的口号。当然，这十年里总是要更新好几批新型号，但主机的主要核心和机能上倒是没有大提升是真的。其实比较起游戏玩家来说，电子游戏“隔壁”的电脑发烧友们似乎才真的是被折磨的对象，每年一更新的显卡让DIY玩家们痛苦不已，新人辈出的显卡杀手不断让显卡大幅贬值，今年2000元一块的显卡，明年同时期就要跌到1000元，再推个半年，800元就拿下，这样的更新贬值速度，不知道有多少人能跟得上淘汰的步伐。相比之下，电子游戏好得多，还拿PSP说事。即便PSP-3000热卖中，PSPGO上市在即，可PSP-1000照样稀罕，二手机价格照样可以卖到800元，全新机更是成了宝贝。保值还是一定的。从这点上来说，玩家不妨对厂商也宽容一些，毕竟经济危机，厂商必然要想办法推陈出新来扩大自己的销售业绩，我们只要在不更换硬件的前提下玩到最新的游戏，就足够了。有雄厚的资金支持就追上SONY的潮物，资金不足我们也照样不受硬件困扰，照样有游戏打。

电子游戏真是一直奉行“大家好才是真的好”的市场规则。





闯家画廊

深夜了呢，给家写信，没办法，完全不想去寄信啊哈哈，不过电子邮件有个好处，可以附上画稿呢，这次还是带来COLORS软件的画作，原创的路易和极品飞车10（临摹），看看比上次的进步与否。话说也曾梦想过到电软去做美编或画师呢，呃，等毕业了再说，看我有那水平没……天气好热的说，编辑部的大家保重身体啊，睡觉了，晚安～ ——湖北襄樊 颜劲达

256期回函中奖读者：内蒙古乌海 费思超（奖品：原装MLB美国大联盟棒球帽）

豪游根特别版新闻图片区



哈利波特前五部电影合集共计5张UMD包在欧洲正式发行，但只能用2区播放。


《战神》系列漫画将总共有6个章节，描述了克里托斯7岁时加入了斯巴达军队之后的事。


日本最北端的青森县每年都要举办一次"稻田艺术节"，其中就有游戏和动漫中的角色。

专门针对DQ9的推出而发售的史莱姆音箱支架一体化周边，价格为4725日元。


同样是针对DQ9而发售的另一款周边：史莱姆耳机，价格2300日元，戴上去还是挺酷的。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯



邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177

每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■口袋迷(16) 定价19.8元

本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。



■掌机迷2009年第8期 定价9.8元

本期给大家带来《勇者斗恶龙9》的详细攻略，集剧情流程资料为一体。此外还有一篇DQ系列的特别策划。



■SO COOL 2009年第(8)期 定价15元

酷夏来临，草帽、帆船鞋和凉鞋都是夏季穿搭的经典单品，如何搭配以及如何选购也是重要课题。本期《搜酷》不但给你带来超级清凉的美女教鞋单元，更有夜晚穿搭、街头型人抓拍等精彩单元，绝对不容错过！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件

期数	价格
2008年第1～24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～14期	6.99元

电子天下·掌机迷

期数	价格
2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~7期	9.80元

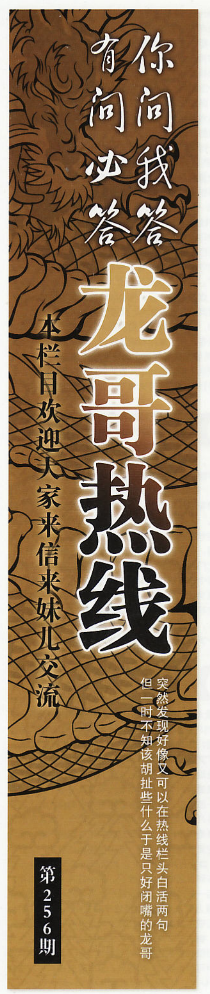
动感新势力

期数	价格
64、72、74~78期(其它已售完)	9.80元
66、72、74~76、78期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

期数	价格
创刊秋、冬季、06年1－12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1~7期	15元

书名	价格
口袋迷14、16	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



Q 不知道NDS版的《最终幻想3》龙哥有没有玩，这款游戏真是绝赞啊！想当年在FC上它就是我玩的第一款日文RPG游戏，至今仍然记忆犹新。复刻版的素质也是极高，非常的好玩！请问洋葱剑士我到现在都还没打出来，龙哥知道该怎么打吗？另外，我听说本作好像还有个隐藏BOSS，怎么才能去挑战吗？

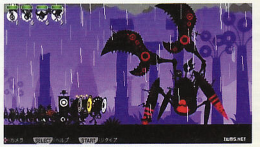
（湖南郴州 洋葱剑士头目）

呵呵，这么赞的游戏何止是玩过，龙哥也是相当喜欢本作的。洋葱剑士这个职业的开启方法是需要与别人无线通信4次以上（局域网或WIFI都行），**トパパ**就会在第4封回信中说到村里有小孩失踪了，回最初风之水晶的洞窟完成任务后就可专职成洋葱剑士。当然，等级没有达到99级之前的洋葱剑士还是一如既往的废柴……隐藏BOSS的挑战方法也是需要与别人无线通信12次以上，最后得到**アルス**王子的第四封信“**サロニヤ**的传承”之后从浮游岛往右飞不远，在一个小型黑色圆形区域的下面，里面的敌人都是三色龙，是刷洋葱装备的最佳场所。这个隐藏BOSS的HP是199999，攻击力255，防御力155，每回合4动，一般情况下，玩家第一次通关后的水平来挑战的话也就是撑死活两个回合的命，打它是绝对需要实力和技巧的。打它最“稳妥”的办法是全员转职成洋葱剑士并练到顶点，不过这属于笨法子，你可以通过各职业的组合来实现“低等级”搞定它——当然，这个“低等级”怎么着也得LV70左右了，不然还是没戏。当年掌机迷的翔武同学就是在71级时凭借双诗人一导师一骑士的职业搭配把超强悍的隐藏BOSS给做掉的。

Q 以下是几个关于《啪嗒砰2》的问题：1、过关后的提示最后几个是什么啊？看齐了有奖励吗？2、求最后两个假面的打法，即最终BOSS和变种。3、神器（即神、恶魔、太古、哈丁、巨大之类的）可以拿多个吗？我打了训练关的炮台攻防时拿了一个太古枪，雪龙LV5时又拣了一个，这是真的吗？4、我的PSP是3.71的，提示说需要3.80才可以联机，请问3.80破解了吗？5、我从网上下载了《勇者别嚣张》1代和2代，还有无双，可都是玩不了，这是为什么呢？

（新疆 贾坤）

1、没有。2、最终BOSS有两种形态。地狱犬形态有两种技能，睡眠喷吐可以让你的部队陷入睡眠，可以用□X○△解脱，另外一招也是似曾相识的技能，BOSS会后退数步然后冲过来横扫攻击，这个攻击很致命的，一定要用撤退回避掉。另外一个形态是巫师形态，即死攻击非常强劲，一定要用撤退回避掉。打到这里，其实没有什么诀窍，了解到最终BOSS的攻击方法和前奏之后，就只剩下多刷素材来强化自己的英雄和部队了。3、神器是可以刷的，建议去打那只红色的螃蟹，是刷神器的最好关卡。该BOSS理论上能刷出所有神器及四级装备，最后的BOSS也能刷，还有第2个沙虫等，不过红螃蟹最好刷。想把极品全弄到手，这个BOSS至少要到20级以上。前15级不是很难，但15级以后就算吃了神之料理，抗旗那个还是一下就



↑打这个BOSS非常容易掉各种极品武器，但后期难度也挺高。

挂，用弓，号，骑兵的排列最好。有的时候就算牺牲FEVER也要躲开BOSS的攻击。如果他的攻击准备动作和你的指令同时开始按的话，就危险了。如果你用的是回避，那么正好回避完来撞的他的枪口上。如果是攻击，那么近身的单位在攻击完后正好落到它的大爪子下边，这时候就只好破坏FEVER来保命。4、早破解了。5、这个，或许是你下载的ISO的问题，也有可能是你系统版本的问题，先升级一下再试试看如何。

Q 小弟虽然自称是机战饭，然而实际上还是有许多机战作品没有打穿过，所以最近在恶补。近期在玩的是OG2，在第20关（我走了B路线），“燃え与斩舰刀”时，我解决开始的几个杂鱼后BOSS面具男出现了。我查到的攻略写的是“打掉他HP一半以下时，他全补满后去切古铁”，可是我用全部机体发必杀也才打掉他四分之一。应该是这么说，那BT的家伙有HP回复（大）、EN回复（大）一回合就满。我打出关一直重来，机体都快改满了，是不是攻略出问题了，还是我的卡带出问题了？（我没有改过的，因为改不了）。

（福建泉州 DC总帅）

打这一关其实之前没必要先打掉他一半HP，只需让响介撑过三个回合，曾迦就会出现，接着是极壮观的“斩舰刀”互砍。剧情完后就要发动一切可战斗的机体及精神权利攻击面具男，争取在两回合内将其HP打到40%以下，如果完不成也没关系，五回合后面具男就会自行撤退。

Q 《王国之心2》中过了美女与野兽的剧情后，我没有直接坐积木船去下一个剧情点而是返回了有史考尔和FF7里一些人物的地方，就怎么也出不去了。我已经试过了许多方法都不行，现在只有请龙哥帮忙了。

（广东广州 小宇）

你第二次回到虚空城堡后去马林家，就会发现马林家被无心怪偷袭了额，好在马林没有什么事，与之对话后唐老鸭会得到一本名为《百亩森林》（100**エ-カ-の**森）的书，调查会进入书中，里面是小熊维尼（**プ-**）的世界，在里面找到小熊维尼并与之对话，剧情发生后在马林家外将前来抢夺《百亩森林》的无心怪解决掉后再次进入小熊维尼的世界，找到维尼并与之对话，结果维尼却不认识主角一行人了。剧情之后会得到道具“**ベ-スボ-ルチャ-ム**”，之后就可以离开虚空城堡去别的地方了。

Q 我现在非常喜欢LEVEL 5的游戏，真是精品制作商啊，近期在玩PS2上的《星际游侠》，有问题想要请教：1、赏金首“**尊のしディハン-**”要用什么道具把它引诱出来，这个道具在哪个星球，打什么怪物爆出？2、为什么只能在商店买到“女王の衣”，还有很多服装买不到？

（山西大同 王飞）

LEVEL 5开发的游戏，确实绝大部分的素质都很高，销量也都不错——PS3上的雷骑士物语除外。1、这个赏金首的出现地点是在**ベダン**星球的**マイナ**南边矿山站附近，引诱道具就是“**マジックル-ジュ**”，此外还需要队伍里有两名角色在队，看来这个赏金首果然是名副其实的“LADYHUNTER”啊，完成讨伐任务后可获得16000P的奖励。至于“**マジックル-ジュ**”这个道具可以从在讨伐两种怪物后随机获得的掉落物品中得到，一种是出没在**ジュライカ**附近的“**マッチュ**”，打倒后有可能会掉落**マジックル-ジュ**，另外一种是出没在狮子王**の**城附近的“**マンド-ラ**”，打倒后会掉落**マジックル-ジュ**。2、服装方面，有的是靠购买，更多的则是靠合成出来的。

Q 龙哥好，有个《宿命传说2》的问题困扰我许久了，本来想要尽量自己解决的，可是在此被困许久，其他隐藏要素自问也差不多都搞定了，只有这个一直不行，只好请龙哥救急了。那就是后期那个黄金种子到底该怎么种啊？我种不出来的说。

（江苏泰州 吴殷）

这个首先要得到种子，然后在利尼对种子进行施肥，然后浇水，在这个过程中种子会经过种子、发芽、树苗3个阶段，到最后就会结出新的种子。通过一些特殊的施肥方式，我们就可以得到黄金种子，用它可以去杰里克找到一名女子，在她那能换取传说中的八级装备。结出黄金种子是一个通过各种施肥组合不断结出新种子再培育

的过程，以下是基本步骤：艾斯迪马的种子，波姆波姆的种子（第一阶段红肥料，第二阶段红肥料，第三阶段红肥料）→拉那堪阿鲁的种子，艾斯迪马的种子（第一阶段白肥料，第二阶段红肥料，第三阶段蓝肥料）→都路盖尼亚的种子，拉那堪阿鲁的种子（第一阶段红肥料，第二阶段蓝肥料，第三阶段不用肥料）→贝恩贝恩的种子，都路盖尼亚的种子（第一阶段黄肥料，第二阶段白肥料，第三阶段不用肥料）→欧拉欧拉的种子，贝恩贝恩的种子（第一阶段红肥料，第二阶段白肥料，第三阶段蓝肥料）→贾拉克的种子，欧拉欧拉的种子（第一阶段不用肥料，第二阶段红肥料，第三阶段黄肥料）→黄金的种子，贾拉克的种子（第一阶段白肥料，第二阶段蓝肥料，第三阶段黄肥料）。

Q：有两个关于《异度装甲3》的问题想要请教龙哥：1、听说本作中的主角都有泳装版的服装，可是我一直没有入手，强烈希望龙哥告知所有角色的泳装入手方法！2、还有据说就是本作中还有个叫什么什么Σ的隐藏机体可以去打，小弟现在已经在游戏里打遍天下无敌手了，请龙哥告知挑战它的方法和注意事项。 （山东烟台 仲凌云）

1、KOS MOS的泳装入手方法是红门收集率到达100%后去**エルザ**的B1F找3个机械师；MOMO的泳装入手方法是在矿山入口那里启动起重机敲岩石上的石头，每拿到一次道具进出场景一次，连续4次后得到；SHION的泳装入手方法是后期回**ベディア**岛宝箱获得；CHAOS的泳装方法是古代神殿地下迷宫最深处的黄色大宝箱；JIN的泳装入手方法是在**ラビュリントス**的宝箱获得；JIGI的泳装入手方法是在小游戏GeMix**ワールド**4（特级）达成；JR的泳装方法是在市街大地图上获得。2、你指的应该是“**エルデカイザー Σ**”。想要挑战它需要先在飞船内与**ハカセ**对话，之后得到情报去通过**ベディア**岛浅海区域，打开岸上的门去到基地，在基地内发生剧情选择挑战**エルデカイザー Σ**。基本上只要全员等级达到45级左右的样子就可以去挑战了，这次是人形战，敌人HP10万，建议多带300的那种复活HP和EP全回复的药。打它的话龙哥个人建议人员配置方面可以选择KOS MOS、MOMO和CHAOS，装备尽量穿最强武器防具来。穿些加HP的饰品和炎冰伤害减少的，KOS MOS可以穿物理属性吸收的那个饰品，MOMO配上EP消费1。一开始第1回合用CHAOS的给其他两人加最爱徒，注意别给自己加，因为CHAOS没有EP消费1，自动复活后EP不会加，他死了用300的神奇药救活，KOS MOS先用那招耗99EP的招加防，MOMO用自己的MASTER技大幅强化E攻击力，别忘了用HILBERT EFFECT降低机器人性能，接着MOMO用B属性大单体攻击打，CHAOS闲着时可以加各种辅助魔法，KOS MOS也用最强的物理招式砍，由于物理属性吸收，BOSS的反击只会加血。当他使用防护罩时，他用几号MOMO就BOOST用对应的机器人召唤破防，之后BOSS会不断变化防护罩，一一破坏，最后本体直接作战时由于有了最爱徒自动复活根本不必慌张，依然用之前的打法可以很快弄死它，如果全体攻击的话可以MOMO加血，CHAOS解晕眩槽。战后获得强力饰品**グスタプリスト**，效果为B、M、G系防御力2倍。

Q：我最近在玩《口袋妖怪·绿宝石》，有问题还请龙哥指教。1、游戏中当我拿到六枚徽章时，在阿田市却遇到水战团训练皮皮鲸，而且进入洞窟还有两个水战团的堵在楼梯口，这样一来便阻止了我进军下一个城市，现在我该怎么做？2、沙漠中的沙岛，在第二层的草地总是掉回第一层，有什么方法吗？3、沙道自行车的跳跃和前抬有什么用途吗？ （四川万州 迪亚鲁加）

1、在山洞门口与拦路的水战团喽罗交谈后得知其头目去了R122水路上的日落山（**おくりび山**）。回阿田市，经R121转向下走到122水道，向下可以来到R123，果树旁的女孩会问你身上带的第一只精灵是不是草系的，如果是的话她会送你招式机器TM19。来到日落山后，从鬼屋左边的出口出去爬到山顶，我们会发现水战团的首领已经从日落山上抢到了蓝色玉石（**あいいろのたま**），对话之后马上就跑掉了。之后老奶奶会把熔岩团的徽章交给主角，拿着这个徽章来到火山下的凹凸坡，突然传来一阵强烈的震动并出现一个山洞。进入后依次打败熔岩团各团员，在在最深处打败熔岩团头领却无法阻止古拉顿的复活。之后来到卡依市（**カイナの市**）的港口会有剧情发生，水战团将潜艇抢走，现在再回到阿田市原本被挡着的山洞门口发现挡路的喽罗已经不见了，OK，继续前进！2、沙漠中的那座沙塔（就是你说的沙岛），草皮那一部分需要使用风马自行车快速冲刺过去，你现在使用的应该是沙道自行车，回银叶市的自行车商店更换一下自行车即可。3、沙道自行车速度比风马自行车慢，但是按住B键可以原地跳跃，再按上方向键，便会朝该方向跳跃。同时按方向键与B键，便可跳动，这个技能可以通过一些山坡上的道路以及在砖桥上行驶。


↑个人以为绿宝石的素质即便是在PM中也是非常之高的。

Q：龙哥，有些问题请教一下：1、PSP上的《NBA》是SCEA的好还是EA的好？2、《伊苏6》中，主角的武器就只有那些么，总感觉不太令人满意。3、哪些插件能在PSP3000上实现？4、外挂电池怎么样？是给电池充电还是直接给机子提供电源？市场上24000mA的外挂电池为何与北通的3600mA的外挂电池续航能力差不多啊？多用对机子有伤害吗？5、三大主机中，哪台会在近期降价啊？6、PSP有哪些模拟器啊？其中3000能用的又有哪些？7、在《牧场物语 蜜糖村》中，如何得到高价宝石，还有强化装备的又如何取得？马只能买吗，有比较快些的赚钱方法吗？8、最近汉化的PSP游戏有哪些，请推荐一下。9、NDSi近期还有降价的余地吗？龙哥觉得有必要入手NDSi吗？10、PSP GO的性能参数有没有最新的放出，还是那些吗？3000已可刷机，但貌似可运行ISO的程序和可使用插件的程序不可同时使用吧？11、E3上的索尼及微软放出各自的体感操作，我还是觉得PS Eye要现实些，至于Project Natal么，感觉那是十几、二十年后的科技嘛，龙哥你觉得呢？最后，谢过龙哥！ （浙江嘉兴 邱俊）

呵呵，你这一次寄了N多张小纸片过来还是让人比较痛苦的啊，我就尽量简要的回答吧。1、这个，也没法说一定就是谁更好，这两家在PSP上的NBA都还算不错吧，而且相较于最初质量较次的那几作，两家厂商在PSP上的近几作NBA进步都比较明显，就龙哥个人而言，觉得SCEA的要稍微高出半筹。2、就只有那几把，本作的武器主要是通过强化来升级。3、不少，差不多算是正式破解了。4、24000mA？听上去怎么那么慎人啊。这种东西市面上的都是拼装货，主要使用了工业锂电池，看似容量大但是使用一段后就完全没有容量了，而且其安全电路实在是少得可怜。简而言之，其实际容量远达不到所谓的24000mA。所谓外挂电池，其实就相当于另外的一块电池而已，直接给PSP本体提供电源。5、近期似乎哪台都没有降价的意向。6、多了去了，早期8位到32位家用机以及除了NDS之外的掌机差不多都能比较完美的模拟。7、莫非你在追爱丽丝？不然应该用不了多少宝石啊，老老实实做一辈子矿工吧那就。马只能买。赚钱方面，比较基础的是炒奶酪，春天或冬天早上从食品店买进大量奶酪，晚上6点后酒场会高价收购奶酪，每个赚50。另外，还有个鱼料理BUG：身上带个特制奶酪（没有就买个奶酪），并带上鱼料理（鱼+药植物或其它）若干，到食品店先卖鱼料理，输入数量后问是否卖出，点“否”然后上下移动，会发现移到哪个物品其就会变成鱼料理的数量，即使身上只有一个。也就是说，你带2个以上鱼料理，就可以无限刷钱直到钱到上限为止，鱼料理越多刷得越快。另外，跑马赚钱也是很快的。8、请关注本刊的《汉化专递》栏目，每期都会有详细介绍。9、近期我看悬，以老任的守财奴本性来看，今年之内都不要指望DSi会降价了。现在还不推荐马上入手DSi，除非你真特别喜欢，这段时间往后，将会陆续推出专用游戏，不妨等等看其具体素质如何、是否值得购买再说。10、没有。11、你太悲观了，前两期本刊有专文讨论过几大体感设备的技术原理和前景展望，如果要当真完全实现PN所展现的那种理念的话自然并非马上就能大规模实现的，但就游戏中所需要的精确度等级来说，已经不是什么镜花水月之事了，要相信科技的力量！

Q：有两个FF12的问题请教龙哥：1、我已经将工会和揭示版上的任务全部扫净，一共四十四个怪物，可是贵刊上还记载有“魔神龙”，如果有的话应该在何处打？2、“X级”任务在“本部”为何找不到？在哪打？（河北沧州 赵亮）

1、要挑战魔神龙需要先完成任务“任务**取られた荷物を取り返せ**！”，之后会得到关键道具“**龙のうろこ**”，然后去**セロゼ**台地右上地10号风车，和研究龙的学者对话之后得到钥匙。接着进入**ソ－ヘン**地下宫殿，在中部试练区域要从右面走，然后顺时针打开刻之门即可得到关于门打开的信息，具体走法请参考下图中的红线，进入西部的大门后使用钥匙即可和魔神龙交战。2、猎人等级达到最后一级而且魔神龙讨伐完毕，同时完成7个H级任务就能接到X级的**ヤズマット**，委托人是**ラバナスタ**的**クラン**本部的工会会长**モンブラン**，打之前最好有足够的准备。

Q：龙哥好，小弟最近心血来潮，开始在PSP上温习《最终幻想7》这个游戏。这可是我在PS上最喜欢的PS游戏了，也是当年买PS最大的理由，只不过当时就有些疑问没能解决。这次在PSP上重玩，正好想向龙岗请教一下创世武器在哪出现？还有是不是很难打？ （江苏南京 李冰）

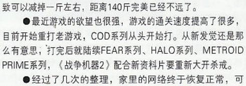
“**アルテマウェポン**”在第二张盘炮击大空洞剧情后出现在**ジュノン**附近，杀死它后可以得到克劳德的最终武器，它的尸体也能压平**コスモキャニオン**附近的一座小山，使你能够步行进入古**の森**。每次它都只战斗几个回合就会跑掉然后满天乱飞，其实它的停止地点是固定的，在追踪过程中用飞空艇不断的撞它可让它更快地停止飞行，几个停留地点包括：**ミディール**、**コンドルフォート**、大空洞、**ミツドガル**、北**コレル**和**コスモキャニオン**，其中**コスモキャニオン**是最后一战的地点。建议第一次战斗时就使出圆桌骑士等强力攻击手段一次性耗尽它的HP，这样它就会马上出现在**コスモキャニオン**附近等死而不会满天乱飞了。每次与**アルテマウェポン**的战斗都可以从它身上偷到很珍贵的道具，在它毁掉**ミディール**之前的那一战中可以偷到**咒いの**指轮，空中追逐战中可以偷到**サークレッ**，地面战时可以偷到**リフレクトリング**。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



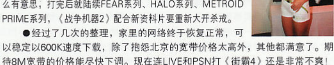
风林：吃喝玩乐欲望强烈

●减肥到一定程度，就开始受不了美食的诱惑了。目前体重下降到吉利数字（不是188斤谢谢），就一边减着一边吃着了，不过还好，现在吃东西比较控制，还是节制，基本上不会影响体重的健康下降。一周大致可以减掉一斤左右，距离140斤完美已经不远了。



●最近游戏的欲望也很强，游戏的通关速度提高了很多，目前开始重打老游戏，COD系列从头开始打。从新发觉还是那么有意思，打完后就陆续FEAR系列、HALO系列、METROID PRIME系列，《战争机器2》配合新资料片要重新大开杀戒。

●经过了几次的整理，家里的网络终于恢复正常，可以稳定以600K速度下载，除了抱怨北京的宽带价格太高外，其他都满意了。期待8M宽带的价格能尽快下调。现在连LIVE和PSN打《街霸4》还是非常不爽！





PERFECT：炎炎夏日无处逃

本人失言，没想到DQ9真的40分，FAMI通给足了SE面子。周围的许多朋友在偷跑的第一时间就开始攻略了，想来这40分不是浪得虚名，让这么多人趋之若鹜。据说这次两天狂卖200多万套的纪录也创系列先河。日本业界现在不景气，DQ9算是给他们挣了脸面。



北京的酷暑又来了，基本上别出去，否则肯定汗流浃背，即便室内，关窗吹空调的滋味也不舒服。现在还是初伏，晚上勉强能遛个弯，至于8月的温度，有点不敢想，但愿这倒霉的夏天早点过去。

最近点儿背，台式机显卡报销，古董笔记本也挂了，搞得我连续一周回家后远离显示器。实在有需求就光临附近的网吧，光纤的速度倒是很快，只是空气太差，烟味熏得眼睛睁不开。不知前些年提出的不在公共场所吸烟的规定何时变成法规。



猴子：神作横扫一切花花草草

DQ9袭来，不管以前对于这个系列是否有兴趣的玩家，都显示出很大的兴趣。严格地说这一代有许多创新的地方，但是创新和保守的结合使这部神作也有许多不尽人意的地方。不管怎么说，这是DQ系列在掌机上首发的第一部作品（估计也是最后一部，起码下一部不会在DS上首发，改在Wii上了），是好是坏大家自己心里有数就行了。前两天传出本作文本300字数高达300万的消息，我稍微看了看导出的文本，结合自己打通DQ9的经历，觉得剧情部分不算太长，但是系统部分的信息量十分巨大，也就是说，剧情汉化版比系统汉化版好做很多。估计这次就算有汉化组联合接手，估计中文版推出的时候，美版都已经出来很久了。想等中文版的玩家们还是耐心地等段时间吧，如果想快些的话，DQ9的翻译和导入工作会把汉化人员活活累死的。

以过去历代DQ发售的经验来看，这次神作的推出标志着NDS主机时代即将终结。按说任天堂现在应该好好考虑下一部掌机的规划了，但是现在依旧没有任何消息。难道DQ将打破1995年以来"主机终结者"的诅咒吗？谁知道。



翅膀：电视，终于买了

在本人的强硬坚持+自掏腰包的情况下，终于勉强说服老妈去买了电视……不过虽然这么说其实还是我一个人去的。

炎热的夏日，从有空调的房间里出来，下地铁驱车两站地到了磁器口大中电器。看着琳琅满目的各品牌电视，有种茫然不知所措的感觉，先前网上做过的预习此时都成了空白，好在随身的腰包提醒了自己，选择心理价位内的东西。左顾右盼了一番，先后剔除了SONY、松下、三星等一系列进口万元货，在一个小角落找到了TCL这个还算不错的国产牌，观摩之下意外发现了一台4800价位的42寸新品，不用说就是它了，三下五除二交钱回家等货。第二天苦苦等了一下午，那个装底座的才姗姗来迟，好在服务态度还不错，送走了人家，我最想做的不是立刻看新电视，而是马上倒头睡大觉……





七曜：我家小公子满周岁了

自从有了儿子，加上工作生活的忙碌，还有每天都要无尽的玩《无双》。一年又过去了，7月10日我家夫人和小公子又是同一天过生日，纵观一年来儿子的成长，在街坊邻里的同龄孩子里，早已显得出类拔萃，凭借非常阳光的外表和古灵精怪的性格成为远近闻名的小明星。而且很懂事，能听懂别人的话，比如前几天带他去家乐福购物。里面有一种棒形的果冻，造型有长枪、大刀等诸多形状。我把他放在肩膀上骑着，让他一手拿一支果冻，并告诉他这是"豪龙胆"和"逆鳞"，他明白我的意思后，就将两支"长枪"舞得"花团锦簇"。在结账出门之前，因为小家伙还要继续拿在手上玩，被售货员误解为不付款，结果对他说要付款才能拿走，他立刻怒发冲冠，将两支果冻向该售货员砸去，弄得那人哭笑不得。





菜团：地图之城

我不认为自己是一个路痴，因为只要是走过一遍的路都可以记下来，但是自己对东南西北却真的没有什么概念。前些日子来到一个非常有特色的城市，此城地方不大但是却到处都是地图和方向标记，看到此景不禁让我非常感兴趣想要了解这个城市。这个城的地图和平时我们所看到的地图没什么区别，但是却在这里显得尤为醒目，因为每个地图前面都会聚集着大批人群，看样子都是在通过地图寻找道路。"这里的人不会这么依赖地图吧？难道大家都是些没有方向感的超级大路痴？"想到这里我不禁笑了起来，一个想要恶作剧的念头油然而生。我将包中的马克笔拿出来拼命地在各处地图上涂鸦，同时将我附近所有的方向标记破坏或者是拆除，此时一个路人看见并且前来阻止："你这么做，会后悔的"我不屑，继续破坏着地图和标示。

不知不觉天黑了下来，折腾够了的我，想要找一个旅馆住下，明天在来到这里好好看看大伙的反映，但是我却发现不管我怎么走，都只能在我破坏地图以及标示附近绕圈子，每次都会回到这里。此时我才明白那个人的意思，我再也离不开这里了……



北斗：敞开膀胱吃西瓜

DQ9来了，虽然玩起来总感觉似乎有那么一点不是狠"DQ"，但神作肯定是要砸进无数时间去好好玩的。然而《无限航路》"全大海贼舰队"野望也还没有达成，目前刚刚买齐了5只大海贼的裸舰，要内装兵装完美还有狠长狠长的路要走啊……



因为截稿日的关系，原定的五台山转台计划只好放了俩朋友的鸽子，改为自己SOLO。其实有时候，在环境和条件合适的前提下，一个人自由自在的行走，也是非常惬意的事情。我虽然不信佛，然而当你在朝台路上遇见一些确实颇有修为的僧人或喇嘛，即便只是简单的一句问候甚至是微笑，也会让人有如沐春风的感觉。

某晚心血来潮之下，跑了20公里，爽倒是爽了，然而次日早上脚踝就有些不舒服，直接导致数天内无法剧烈运动，这就是逞一时之快的反面典型了。

小沛：手术？还是吃药？

●是不是我的标题有点惊悚？没办法，谁让我倒霉呢！7月初，小沛确诊患上了"甲状腺结节"，医生建议我手术，并且住院一段时间……现在我正吃药顶着呢。

●因为身体的缘故，最近什么心情也没有，包括MJ的离去更增添了一些哀思，于是我决定，要在《电击收藏》里稍微纪念一下这位流行天王。



●自从《街头霸王4》推出PC版之后，我和菜团切磋的机会多了起来，因为之前都不习惯用360手柄。觊觎已久的第二套服装终于也用上了，并且见识了其他非官方的服装杰作……

●《勇者斗恶龙9》发售了，可喜可贺！众多小编们终于有了业余活动。可惜小沛日语不行，还是等美版，或者哪个小组的汉化吧。

勇者系列新作震撼登场 召集同伴书写一代神作篇章

1 关于"超级爆发"系统

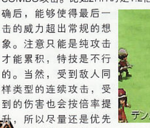
本系统即"SUPER-PERTENSION系统"，类似于DQ8的蓄力系统，不过不同的是，DQ9中需要特定职业的应援技能才能进行蓄力。蓄力值在游戏中称为"**テンション**"，可以通过武斗家系技能的"**ためる**"（16P），或者主角特有的应援技能"**おうえん**"，使同伴的**テンション**值上升。**テンション**值以 5 / 20 / 50 / 100 的数值上升，被提升**テンション**值的同伴如果中途采取攻击行动的话（使用道具除外），将取消之前所积蓄的**テンション**值。一直积攒到达到100的时候，蓄力的效果最大，达到100的成功率在40％左右，达到100后角色进入"**スーパーハイテンション**"状态，该状态下攻击力防御力上升。



↑在气力蓄满之后，就可以使用超级爆发的特技，攻击的威力惊人。

2 关于COMBO攻击

不管是物理攻击还是魔法攻击，只要用同种攻击方式对敌人连续造成打击，伤害就会按一定的倍率提升，这就是所谓的COMBO攻击。比如2HIT时是1.2倍，3HIT时是1.5倍，如果计算精确后，能够使得最后一击的威力超出常规的想象。注意只能是纯攻击才能累积，特技是不行的。当然，受到敌人同样类型的连续攻击，受到的伤害也会按倍率提升，所以尽量还是优先消灭掉HP值低的敌人，不要给敌人连续出手的机会，这样能够有效减轻敌人COMBO攻击造成的伤害。





↑最简单的方法是使用连续物理攻击达成COMBO,但是敌人一出手就被打断。

3 宝箱与小徽章



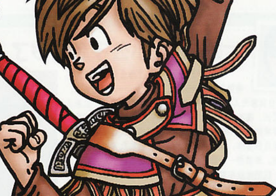
本作中红色宝箱只能打开一次的宝箱，宝箱的内容也是固定的，蓝色宝箱每过一段时间自动补充物品的宝箱，这些宝箱里面的东西也不固定，可以得到小徽章。小徽章的用途是在游戏进行到**カラコタ**大桥城市右上角换取道具。小徽章的取得除了红色宝箱，调查特别地点外，还可以通过打倒特定怪物，开启蓝色宝箱，以及WI-FI网上购买等各种途径入手。更换分为两个阶段，第一阶段是当小徽章达到一定程度以后，和徽章王对话给你特定的道具。第一阶段中，当你持有3枚以上徽章时，徽章王会送给你一把盗贼钥匙。第二阶段，会长王会给你一份列表，用徽章换取每个道具。

小徽章换取的奖品一览

徽章	奖品
4枚	とうぞくのカギ
8枚	しっぷうのバンダナ
13枚	バニ–ス–ツ
18枚	ドクロのTシャツ
25枚	とうめいタイツ
32枚	きせきのつるぎ
40枚	しんぴのよろい
50枚	ほしふるうでわ
62枚	さびついたかぶと
80枚	ドラゴンロ–ブ

在全部交换完毕之后，进入交换模式能交换到的物品

徽章	奖品
3枚	いのりのゆびわ
5枚	エルフののみぐすり
8枚	せいじゃのはい
10枚	リサイクルスト–ン
15枚	オリハルコン
20枚	ようせいのくつ



□文/七曜

NINTENDO DS NDS	本刊译名：勇者斗恶龙9 星空的守护者		2009年7月11日
角色扮演	Square Enix	5980日元	日版
卡带	1–4人	2048Mb	全年龄





4 关于战斗中的必杀技

必杀指令通常情况下是无法使用的，只有在遇到强敌（例如BOSS战）或者陷入危机时，必杀指令才会闪烁。具体触发条件还不明，有时普通杂兵战满HP情况下不断防御也会出必杀。必杀效果根据职业会有不同，一旦全员的必杀指令解禁，即可使用超必杀技。每个职业的都有其代表性的强力特技。如果必杀发动后，闪动蓝色字样，3个回合后仍未使用必杀，则必杀字样会闪动红色，一旦超过时效之后便无法使用。



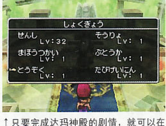
↑一般来说，不同的职业拥有的必杀技也不一样，但是总体来说物理攻击系的必杀技是最具有攻击力的。

攻击系必杀			
种类	名称	效果	职业
必杀	会心必中	100%会心一击	战士
必杀	一喝	恐吓全体敌人使之无法行动，同时自身的tension上升1个等级	武斗家
超必杀	霸王斩	我方全体的合力技，对敌单体进行无视防御攻击	战士、游侠

恢复系必杀			
种类	名称	效果	职业
必杀	ゴスペルソング	我方全员HP恢复，异常解除	僧侣
必杀	神の息吹	恢复自身MP	贤者
辅助系必杀			
种类	名称	效果	职业
必杀	ミラクルゾーン	一定回合内，消费MP为0	魔法师
必杀	アクロバットスター	提高自身回避率2个等级，同时提高反击率	旅艺人
必杀	テンションブースト	一下将自身的tension值提升到三-四段	战斗大师
必杀	パラディンガード	吸引敌人所有的攻击，同时数回合内敌方攻击无效	圣骑士
必杀	妖精たちのポルカ	将自身的攻击力、防御力、属性魔法耐性提升一个等级	游侠
超必杀	テンションマスター	一下将全员的tension值提升到三-四段	战斗大师、武斗家
超必杀	精灵の守り	我方全员在一定回合内无敌	圣骑士、僧侣
超必杀	超ミラクルゾーン	一定回合内，我方全员消费MP为0	魔法师、贤者
其他系必杀			
种类	名称	效果	职业
必杀	お宝ハンター	偷取成功率100%	盗贼
必杀	EXPルーレット	战斗结束时获得经验增加	魔法战士
超必杀	スペクタクルショー	将战斗中的敌人全变成金属系	旅艺人
超必杀	スーパールーレット	战斗后获得的经验值与金钱增加，可获得稀有道具	魔法战士、盗贼

5 上级职业与转职系统

本作一共拥有12种职业，其中初级职业6种，上级职业6种，而且需要完成特定的转职任务，才可以转职为上级职业。各职业间可以自由转职，并且继承各职业等级和技能。当剧情发展至主角完成ダーマ之塔事件，解救出ダーマ神殿的大神官后，即可在大神官处转职，最初只开放6个初级职业，完成特定的转职任务后，才开放上级职业供转职。



↑只要完成达玛神殿的剧情，就可以在这里自由地进行转职的活动了。

在本作中，转职系统最大的好处就是转职之后原先的职业技能参数都可以被保留下来，什么时候想恢复原来的职业都没有问题。相比3代砍掉重练要好多了。玩家也可以同时修炼多个职业。

全职业一览			
职业	固有技能	装备武器	说明
せんし（战士）	ゆうかん（勇敢）	剑、枪、短剑	偏力量型的职业，会使用多种武器，固有技能"勇敢"主要用来保护同伴
そうりょ（僧侣）	しんこう心（信仰心）	枪、杖、棍	治疗与恢复的专家
まほうつかい（魔法师）	まほう（魔法）	杖、短剑、鞭	利用强力咒文全灭敌人，是魔法攻击系的专家
ぶとうか（武斗家）	きあい（气合）	爪、棍、扇	力量和敏捷都十分优秀，最强的斗气掌控者
とうぞく（盗贼）	おたから（御宝）	短剑、剑、爪	寻找宝物的能力是最强的
たびげいにん（旅艺人）	きょくげい（曲艺）	剑、鞭、扇	利用各种曲艺杂技攻击敌人、强化队友
バトルマスター（战斗大师）	とうこん（斗魂）	斧、锤、剑	攻击方面的天才
まほうせんし（魔法战士）	フォース（魔法力）	弓、剑、杖	主要依靠自身的固有技能的力量将敌人华丽击杀
パラディン（圣骑士）	はくあい（博爱）	锤、枪、杖	为了守护同伴而存在的博爱骑士
けんじゃ（贤者）	さとり（悟性）	杖、弓、回旋标	为了悟道而不断修行的圣人
スーパースター（超级明星）	オーラ（灵气）	扇、鞭、回旋标	凭自身魅力牢牢吸引住敌我双方
レンジャー（游侠）	サバイバル（生存术）	回旋标、斧、弓	生活于大自然，与同伴合力作战的野生战士

六大上级职业转职条件	
职业	转职任务以及接受任务的场所
バトルマスター（战斗大师）	完成ダーマ神殿的神父的转职任务"バトルマスターの心得"
まほうせんし（魔法战士）	完成ダーマ神殿一层魔法战士スカリオ的转职任务"フォースのイメージ"
レンジャー（游侠）	完成ビタリ山游侠プーディー的转职任务"サバイバルの知恵"
パラディン（圣骑士）	完成グビアナ城圣骑士パスリィ的转职任务"导かれし精灵たち"
けんじゃ（贤者）	调查ガナン帝国城里的书架
スーパースター（超级明星）	グビアナ城外左边职业舞者的商店

转职任务"バトルマスターの心得"

先与ダーマ神殿地下一层的神父对话，然后用聚气到"Super High Tension"状态用剑系1级技能龙斩消灭5只史莱姆。聚气推荐武斗家的3级技能"ためる"和主角的"おうえん"。另外注意等级太高的话史莱姆容易逃走。



转职任务"フォースのイメージ"



先与ダーマ神殿一层魔法战士スカリオ对话，然后在使用魔结界（魔法师特技）的情况下消灭3只金属史莱姆，在ベクセリア西北的ふういんのほこら会刷到，注意必须先让魔法师使用魔结界，之后最后一击的时候必须由放结界的魔法师完成。

转职任务"サバイバルの知恵"

向ビタリ山洞门口的游侠プーディー接转职任务。然后令5只"メイジキメラ"中毒而死，进洞就有。匕首的1级技能"ポイズンダガー"可以在攻击上附加猛毒效果。先削弱敌人的HP，再使用特技使敌人中毒之后选择防御等着就可以了。



转职任务"导かれし精灵たち"



在グビアナ城的屋顶水道处，向圣骑士接取任务。出城后用战士的ゆうかん系技能"かばう"（8SP）保护自己队友10次。这个任务极其简单，只要把队伍里的人只留下2个，到沙漠里打仗，一人防御，另外一人总选择"かばう"，就可以轻松完成任务。

6 在露伊达酒店汇集同伴

这个设施在DQ3就有，本次依然是用来登录队友的地方。

指令	作用
なかまを よびだす	把登录成员加入队伍中（包含主角最多4人）
なかまを あずける	把队伍中的成员移出去
なかまを とうろく	登录新的同伴（最多登录8人）
なかまと わかれる	把登录的成员消除（不可恢复，慎用！）

从那时开始，我们就被称作天使!

日本国民级RPG《勇者斗恶龙9星空的守护者》终于在7月11日正式发售。本作的发售见证了本系列依旧拥有着广大的FANS群。本作在发售仟的预约数就已超过了200万份，成为历代DQ系列史上新作预约数量最多的一作。本作的最大特点就是选择了NDS作为开发平台，游戏的开发人员中有很多对家用机游戏开发环境已经非常熟悉。因此，本次不得不对新平台通信机能的技巧运用等问题进行学习和研究。在武器装备方面加入了很多新的强力武器，金属王套装在本作中不再是那么登峰造极，但很多装备都是采用的同一个图标，这让人感觉到有偷工减料之嫌，比如离散金属铠和金属王之铠都是同样的图标。而且本作虽然也有转职系统，也有达玛神殿和露西达酒店，但实际游戏的感觉和经典的3、6、7代都有差距，毕竟原汁原味的DQ系列已经不复存在。

OPENING

在玩家们进入新游戏之后，首先需要作的是先自定义角色的性别，玩家可以进行变更的项目一共有8项，分别是：“**せいべつ**”（性别）、“**たいけい**”（体型）、“**かみがた**”（发型）、“**かみのいろ**”（发色）、“**かお**”（脸型）、“**はだのいろ**”（肤色）、“**めのいろ**”（眼睛颜色）、“**なまえ**”（姓名）。

主人公作为天使界的一名见习守护天使，职责是守护**ウオルロ**村的村民；游戏一开始是跟随着上位天使**イサヤール**到**ウオルロ**村巡查。刚到**ウオルロ**村就看见有魔物前来袭击，于是就会开始游戏的第一场战斗。很明显这是一场教学战，所谓各位根本不需要担心战斗的难度，刚接触本系列的新玩家在熟悉各种战斗指令后，尽管攻击即可。本作的战斗菜单为：“**たたかう**”（攻击）、“**しらべる**”（调查）、“**にげる**”（逃跑）、“**さくせん**（作战）”，攻击命令下包含“**こうげき**”（攻击）、“**とくぎ**”（特技）、“**じゅもん**”（魔法）、“**どうぐ**”（道具）、“**ぼうぎょ**”（防御）、“**ひっさつ**”（必杀），作战命令下包含“**さくせんかえ**”（作战变更）、“**そうびかえ**”（装备变更）、“**はいちかえ**”（队列变更）。

战斗结束后会得到星之珠，在本作中每解决一件帮助别人的事件，都能获得星之珠，就像是对功绩所积累的点数。剧情推进回到天使界，玩家需要上到二楼，与最上面的长老**オムイ**对话发生剧情。剧情中长老会问玩家是否可以独立战斗了，回答当然是第一项，肯定可以独立完成任务。再去左上小房间内与**イサヤール**对话，于

あなたのキャラクターをつくりま
1 せいべつ
2 たいけい
3 かみがた
4 かみのいろ
5 かお
6 はだのいろ
7 めのいろ
8 なまえ

是可以去往世界树了。从长老的大厅南侧出口出来，然后通过阶梯来到最上层，与楼梯前的守护者对话后来到世界树前，调查世界树选择第一项，使用星之珠发生剧情。自此，玩家算是通过了试炼，正式成为“**ウオルロ村**”的守护天使。

世界树的剧情结束后，返回长老所在的大厅向长老汇报。之后再与长老对话后返回一楼大厅，此时玩家就可以通过大厅中央的星形传送点前往地上界。在大厅一层的北侧房间内，与NPC对话后可以进行存档、回复，与NPC对话后的四个选择分别是“**おいのりをする**”（存档）、“**おつげをする**”（确认角色状态）、“**のろいをとく**”（解除诅咒状态）”、**やめる**”（退出）。

回到地上界**ウオルロ**村，在这里开始自己作为守护天使的职责。先跟着右面房子后的小狗，会发现一枚戒指。交给教会的老奶奶对话，得到一枚星之珠。再前往村庄左下角的马棚，进入马棚把所有发光的马粪都捡起来，之后就可以获得马夫作为谢礼的星之珠一枚。剧情会自动转换成黑夜，在村子右边的桥上遇到**イサヤール**，对话后在与他右边的蓝色幽灵对话，选择第一项告诉他他已死的事实，得到星之珠。

将亡灵超度后**イサヤール**过来与主角对话，之后玩家可以选择是否返回天使界。回到天使界后，玩家直接去最上层的世界树那里发生剧情，之后把在村子里获得的“星之珠”全部奉献给世界树，发生剧情。当把“星之珠”全部奉献给世界树后，天之厢舟出现，就在它停下后，突然有一股冲击波袭来，将天之厢舟击散坠落下地上界，主人公也掉落到地上界的**ウオルロ**村，失去了天使的光环与羽翼。因为天使界受到攻击，地上界也发生了地震。

落难天使与天之厢舟

自由行动后，玩家可以先去地图最左侧的民宅，可以看到**ニード**在家挨骂的剧情，之后玩家可以在村子里自由行动，前往右上的村长家，上二楼与村长对话，再去地图最有上的民居中，与灶台旁的**リッカ**对话选择第一项休息。第二天清晨**ニード**来邀请主角一起去冒险，玩家只能选择第一项接受，之后**ニード**加入队伍，从地图左下离开村子前往大地图，这时再与村口的NPC对话，他就会让开道路，玩家才能出村。

从现在起，算是正式开始了冒险，本作采用的是“明雷遇敌”的战斗方式。大地图上的敌人都是可见的，玩家如果不想战斗可以直接避开。注意野外打开菜单时虽然不会遇敌发生战斗但敌人却是可以行动的。战斗中玩家暂时只能操作主角，**ニード**只能通过作战指令来调整同伴的行动战术。通过上屏幕的大地图，从地图上沿路一直向地图右侧走，进入**とうげの**道后发生剧情**ニード**离队，在右侧的岔路宝箱里可以获得装饰品“**きんのゆびわ**”。在这里可以看见之前坠落的天之厢舟，之后再去左侧岔路与**ニード**对话发生剧情。因为地震道路发生了崩塌，阻断了道路，与断石对面的士兵对话后，玩家就可以返回村子了，道路需要一定时间才能疏通。来到村子最左侧**ニード**的家，剧情后主角回到**リッカ**的房间内休息，准备前往**キサコナ**遗迹。

从村子出来，之后游戏中除非招募同伴，否则都会单人行动，相信有经验的系列核心玩家，也许会选择之后一直都不招募同伴，而进行单刷通关之旅。按照左下图的标记移动到**キサコナ**遗迹内部。调查第一层北侧紧闭的石门后出现一只蓝色的幽灵，调查幽灵后跟着幽灵走到地图左侧岔路的石像前，与幽灵对话后再调查石像，触动机关后就可以深入。遗迹内的敌人并不强，玩家可以轻松应付，另外迷宫是单线程的，玩家注意多走走岔路收集道具，在最下层可以遇到被石块压住住脚的**ルイーダ**，找到她也是玩家此行的目的，与她对话后进入BOSS战，非常简单，只要注意回复即可轻松击败它。

战斗结束后的主角和**ルイーダ**自动返回到地面，此时玩家直接返回村子即可。回到村子后前往地图左上位置的宿屋发生剧情，之后玩家再去地图右上的**リッカ**的自宅，在门口与蓝色幽灵对话。进入**リッカ**的房子内，与二楼的**リッカ**对话可以安慰她，之后还是与门口的幽灵对话。接下来玩家要到宿屋右上侧的瀑布旁的平台上，调查地面会获得“宿王**のトロフィー**”。返回**リッカ**的房间与其对话将“宿王**のトロフィー**”交给她，之后是一系列的剧情，次日**リッカ**离开村子，决定前往大城市追求她父亲未完的梦想。

黑骑士的暗影

首先是与妖精的对话选择第一项，然后去**とうげの**道的天之厢舟。在天之厢舟内发生剧情，因为收集的星之珠还不够多，天之厢舟还无法启动。之后主角离开天之厢舟，从左侧岔路原本被断石覆盖的通道离开前往**セントシュタイン**城。进入大地图中央的**セントシュタイン**城，在这里再次遇到了**ルイーダ**和**リッカ**，情节后控制主角与**リッカ**对话。离开**ルイーダ**的酒店，然后再次进入，之后玩家便可以在这里与**リッカ**对话选择休息或者联网。另外，玩家与**リッカ**旁的**ルイーダ**对话，可以进行同伴招募和队伍的编成，菜单由上至下的命令分别达标了：同伴加入（可以自行登录同伴，当然也可以一直一个人来冒险，追求至极的战斗乐趣）、同伴离队、登录新同伴、消除同伴。系统支持最多四人在队，建议大家组建好队伍再开始之后的行动。房间右下的柜台可以办理银行业务。

建议玩家在**ルイーダ**的酒店中准备一下，然后调查城内正中央处的告示牌，之后去北侧王宫前与右侧的卫兵对话选择第一项进入王宫内。在王宫的最上层与国王对话，选择两次第一项接受讨伐黑骑士的任务。然后出城北行之后进入**シュタイン**湖。进入**シュタイン**湖后立刻与BOSS黑骑士战斗，黑骑士的能力相当高而且还会回复技能，本战当然还是以防守反击为主，不过之前如果招募了僧侣作为同伴的话，应该会轻松不少。战胜黑骑士后，返回**セントシュタイン**城的王宫，与国王对话说明实情，之后离开大厅时被公主叫住，之后跟着公主前往公主在王宫右侧的房间，并与她对话发生剧情，得知黑骑士住在**エラフィタ**村。

与公主对话结束后，准备前往**エラフィタ**村，该地点位于**シュタイン**湖的西侧。在村子中央的山洞里与NPC对话选择第一项可以学到新表情。必须在白天进入村子右上角的房屋，发生剧情，听完老奶奶唱歌后离开村子时出现剧情，之后离开村子。从**エラフィタ**村出来后直接从左上的出口离开来到北之岛，进入中央的**ルディアノ**城会发生剧情。注意如果踏进地上的毒沼泽会扣血，玩家需要进入废城王座才能触发剧情并进入BOSS战，不过废城的地形比较复杂，而且散落的宝箱道具也很多，所以玩家还是步步为营好好探索为上策。在最深处的王座之间发生剧情，与魔女对

话后进入战斗。这个BOSS多种异常状态攻击，将BOSS消灭后，与黑骑士和公主对话，之后玩家就可以返回**セントシュタイン**城的王宫找国王报告。之后获得许可，玩家可以去宝物库搜刮一番了，宝物库要从国王身后的楼梯上到天台，然后在右侧进入。

病魔笼罩的村庄

离开**セントシュタイン**城的时候出现剧情，选择第一项后玩家需要返回天之厢舟内发生剧情。回天之厢舟后，发现星之珠仍然不够启动天之厢舟。继续返回**セントシュタイン**城所在区域的地图，从右上角的出口前往**ベグセリア**镇。进入镇子后，先前往最北侧的镇长家二楼，与镇长对话发生剧情，之后前往镇子的最左上博士家，与躺在床上的女性对话发生剧情。从博士家出来后，来到博士家右侧的研究所，与门口的女性对话后进入研究所并与博士对话。之后再次前往镇长家与镇长对话，并选择第一项获得钥匙，之后再去研究所与博士对话并触发剧情。接下来玩家就可以离开镇子，从大地图最左侧离开本区域前往**ふういん**遗迹。

ふういん遗迹位于左侧区域的的最北部，进入遗迹后先与门口的博士对话，之后玩家需要去开启两个机关，分别位于迷宫的最左上角和最右上角，调查石像即可，开启机关后位于中央区域的大厅房门打开，进入后发生BOSS战。BOSS的HP很多，而且每回合会行动两次，等级不够的话，还是防守反击吧。成功封印了BOSS后返回**ベグセリア**，与镇长对话，之后去左上角博士的家与博士的妻子**エリザ**对话。情节后去找镇长，对话结束后前往宿屋选择“**休み**”休息到晚上，然后再次去找镇长对话。与镇长对话完后去与**エリザ**的灵魂对话，之后去博士的研究室，敲门时发生剧情。接下来玩家要带着博士去探望镇里的病人，要分别与镇子左侧民房内躺在床上的老爷爷、宿屋内病床上的患者和他身边的女生，镇子右侧民宅内二楼的小孩和楼下的男主人对话。

与上述NPC对话后剧情自动返回研究所发生剧情，之后玩家自动返回宿屋休息。第二天天亮后准备再次返回天之厢舟的所在区域。在天之厢舟区域内发生剧情，之后进入列车内部调查操作台，这次终于成功返回天使界。与天使长老的剧情结束后，前往最上层的世界树前进行祈祷，剧情后获得魔法“**ルーラ**”魔法。离开世界树时长老再次出现，剧情后乘坐旁边的天之厢舟调查操作台返回地上界。这次主角的任务是寻找“七颗女神的果实”。回到地上界后，注意所身处的蓝色大树，玩家只有借助这颗树才能召唤天之厢舟，以后玩家就可以通过天之厢舟自由往返天使界和地上界。

女神果实之一：神殿篇

下车后前往地图北侧的**ダーマ**神殿，进入神殿内后发生剧情。与神殿最上面的神官对话后，得知大神官并不在神殿中，从右侧的楼梯来到地下一层，与所有的NPC对话返回一层时发生剧情，之后再与神官对话可以获得新表情“**おじぎ**”，并得知大神官在**ダーマ**塔。离开神殿前往地图东北侧的**ダーマ**塔。玩家进入**ダーマ**塔后，需要在大门前做出“**おじぎ**”的表情动作，具体方法是在“**さくせん**”菜单中的“**しぐさとうろく**”命令下装备相应的“**おじぎ**”表情在快捷键下，然后在游戏中按住B键+对应的方向就可以使用该表情。**ダーマ**塔的内部结构并不复杂，一路上到塔的最顶层就会发生BOSS战。本BOSS是受到女神的果实魔力控制的魔化大神官，



↑在达玛神殿附近可以发现蓝色的大树，在这里可以召唤金色的火车前往天使界。

他依然保留了每回合行动两次的特性，而且还会吸魔和属性范围攻击。BOSS战结束后，大神官恢复理智，玩家也获得了一颗女神的果实，之后大家可以用传送魔法直接返回**ダーマ**神殿。与**ダーマ**神殿中央的大神官对话发生剧情，之后玩家与该神官对话即可随意进行转职。

女神果实之二：渔村篇

离开**ダーマ**神殿，从大地图上一路南下，进入渔村**ツォのはま**，进入村子后与海边的NPC分别对话进入剧情。剧情后与**オリガ**对话，之后玩家需要去宿屋选择“休み”休息到晚上，然后前往村子的右下角**オリガ**的家，与**オリガ**对话发生剧情。然后前往村子最西侧的村长家，剧情中自动进入第二天。天亮后前往村子西北侧的出口，与**トト**对话后从西北出口离开。前往大陆的左下角，进入海**べのどうくつ**并深入到最深处发生BOSS战，胜利后又获得一枚果实。原来BOSS是**オリガ**的父亲，也是因为误食女神的果实而魔化。

女神果实之三：石镇篇

在此BOSS剧情结束后玩家前往渔村右下角的小船，与船夫对话后即可前往新的大陆。船来到新区域后直接向东走进入大地图，之后进入东侧的**カラコタ**桥，在这里再次遇到了那个找人的亡灵，之后玩家继续向东离开**カラコタ**桥，沿着右下前进来到**ビタリ**山

此时玩家要穿过山洞，利用藤蔓来攀爬，前往**ビタリ**山的最上层。来到山顶的最上层后，发现村庄全部被石化了，进入村子最右上的民宅内与史莱姆对话，然后出门进入BOSS战，BOSS依然是每回合两次行动。战胜后来到屋子旁边的地下室，与老者的灵魂对话，得到第三颗女神的果实。

女神果实之四：人形篇

返回进入**ビタリ**山之前的大地图，然后向左下走，前往**サンマロウ**。进入**サンマロウ**城后，先到地图左上角的老大爷处对话，之后再去城镇北侧的庄园，与门卫对话后进入别墅内。在别墅右侧的房间内发生剧情，之后和房间里的**マキナ**对话，剧情后离开别墅，与别墅左侧的小房子内**マキナ**的奶妈对话。与奶妈对话接受后，再去教堂左侧的民房与里面的NPC对话，之后玩家会自动来到别墅。剧情后跟着幽灵来到别墅的花园墓地，调查下方的墓碑发生剧情。

剧情结束后离开城镇，从大地图上前往北侧的山洞，进入山洞在一层的尽头调查东西后做到椅子上触发剧情。之后玩家继续深入山洞，在迷宫的最深处发生BOSS战，BOSS非常擅长异常状态攻击。战斗胜利后，回到花之町**サンマロウ**，在**マキナ**房间旁的墓碑前找到人偶**マキナ**，发现她已经不动了。同时获得第四个女神的果实。之后玩家再次前往城镇左上角的码头与老大爷对话，此时就可以乘船扬帆出海了。驾船时只要靠近沙滩之类的海岸就可以登陆，注意山石附近无法停靠；B键为进入船甲板画面，在甲板上调查船舵可以退回大地图。在海上航行还是采用传统的遇敌方式。

女神果实之五：女王篇

从**サンマロウ**城镇的港口出来后向北行驶，进入沙漠岛屿，并进入沙漠中央的**グビアナ**城下町。进入**グビアナ**城下町后直接进入北侧的王城，在二楼中央位置与大臣对话发生剧情。之后来到一楼北侧找到女仆**ジ-ラ**对话发生剧情。离开王城，在王城左侧的小巷深处的树下使用“**はくしゅ**”动作，该动作默认就已经学会，但需要玩家装备才能使用。之后金蜥蜴出现，将其抓住，然后回到王城二楼找大臣对话即可谒见女王殿下，但女王不肯交出女神的果实。发生完与女王殿下的情节后，前往一层北侧，与浴场门口的女卫兵对话。然后与女卫兵南侧的女佣对话，获得信息后前往王城的天台，与钓鱼的老人对话。调查天台的水池，进入浴场。女王的宠物蜥蜴因为误食了女神的果实，而魔化，抱着女王跳进了旁边的井。剧情后玩家需要从浴场的水井一路跟踪大蜥蜴，在迷宫深处找到并战胜它，这样就能找回又一颗女神的果实，剧情后自动返回王城。


→在古代村庄中遇到的白色巨龙，它守护这里已经很久，并且下定决心用生命保护这里。

女神果实之六：草原篇

离开沙漠小岛，向北前往**カルバドのしゅうらく**，进入部落后前往左上族长的家并与族长对话发生剧情。离开族长的家发生剧情，之后离开部落，从大地图上向北前进至猎人村庄。入猎人村庄后，先在右上的帐篷前发生剧情，之后玩家再到左下的帐篷内与**ナムジン**对话。离开猎人的村庄返回大地图，向北走过桥时会发生剧情，过桥之后向西走并进入**ダダマルダのほら**穴。在山洞内发生剧情，之后与灵魂对话。结束之后离开山洞开始向地图的东侧前进，一直东行并进入**カズチャ**村。

进入村庄后发生剧情，之后玩家需要一直深入到村庄的最深处并获得“**アバキ草**”。注意村庄里并没有村民，全部都是敌人。获得**アバキ**草后，玩家需要返回猎人村庄，与左下帐篷内的**ナムジン**对话后把**アバキ**草交给他，之后玩家返回**カルバドのしゅうらく**集落。进入**カルバドのしゅうらく**后在广场附近发生BOSS战，战斗胜利后又获得一枚女神的果实。BOSS就是族长身边的巫婆，也是因为吃了女神的果实而魔化。此BOSS的能力非常强劲，而且还会使用降低物理攻击命中的**マヌ-サ**异常状态，要多用辅助魔法与其抗衡。当晚在广场上参加王子的族长授勋仪式。

女神果实之七：学院篇

返回到玩家的船的所在区域，向东行进。向东北一路前进来到**エルシオン**学院。与校门口的校长对话后，从教学主楼内出来，前往学校东区的宿舍，在宿舍二楼走廊上发生剧情，之后进入**モザイオ**等三个学生所在的教室发生对话。离开宿舍楼发生情节，与学校西侧角落里的**モザイオ**等人对话，得知要到晚上行动。前往宿舍楼刚才发生剧情的房间，休息到晚上再去找**モザイオ**他们。前往教学主楼的最上层阳台，调查天使像发生剧情。

前往学校右上角的墓碑前出现情节，出现一条地道，进入并深入到地下二层后，与这位学院的创立者对话发生战斗，战斗结束后第七颗女神的果实入手，原来他也是受到女神的影响。战斗后自动返回主教学楼，剧情中获得谢礼3000G，至此七颗女神的果实全部收集齐了。完成全部女神的果实的收集任务后，回到蓝色大树处，在这里召唤天之厢舟返回天使界。途中遇到上位天使**イサヤ-ル**，把女神的果实交给他。没想到他就是幕后黑手，居然想杀人灭口。由于**イサヤ-ル**是主角的师傅，这场战斗是必败的。于是天之箱舟遭到攻击，主角被再次打落到地上界。

光之矢与彩虹之桥

剧情结束后玩家自动落到**ナザム**村，被**ナザム**村**の**少年**テイル**所救。去宿屋休息到晚上，前往教会发生剧情。出了村向北，来到希望**の**泉，找到一个洞口并调查进入。与**テイル**对话，他会离开，出洞口又遇到**ラテ-ナ**。返回**ナザム**村，先调查武器屋左侧破碎的守护天使的像，剧情后去教会里调查房间右上的石碑，获得“星空之首饰”。再次前往希望**の**泉，把刚刚获得的首饰交给**ラテ-ナ**，接下来是一段剧情回忆。之后返回大地图，前往魔兽的洞窟。

从**ナザム**村出发，大地图西北出口过桥，然后来到最西北方的魔兽**の**洞窟。在一层与女性对话后可以获得新表情“**ふしぎなおどり**”，之后一路深入，在最底层调查石像后进入BOSS战，以玩家现在的等级来说对付这种BOSS应该是很轻松的事情了。战斗胜利后调查台座获得“光の矢”，之后玩家需要到达地图左下方的龙**のもん**。站在龙**のもん**的石板上使用光**の**矢，剧情后出现新的通路，沿路进入**ド ミ-ルの**里。

圣龙守护的村庄

与村子右上角房间内的族长对话发生剧情，之后村子右上有士兵把守的山洞就可以进入了。进入山洞后一路深入，直到登上山顶发生BOSS战，本BOSS是龙族，用屠龙剑・改+屠龙斩或者隼之剑・改都不错，战斗胜利后即可通过主角的传送魔法回到**ド ミ-ルの**里村里。

BOSS战结束后返回村子，与士兵对话后再次进入战斗。本战初期的精力主要是先消灭两名士兵，之后再集中火力攻击队长。胜利后与村子中的老太太对话，然后进入左侧的地下道，与正中房间内的NPC对话获得“龙**の**火酒”。得到酒后前往**セントシュタイン**城的酒馆，把所有的同伴全部放入酒馆，当然你是走的单刷路线，算我多说，接下来的剧情需要主角单人来进行。首先返回**ド ミ-ル**火山的山顶，与龙对话后将龙**の**火酒给他。之后在南侧的入口出现敌人，对话后发生战斗。战斗结束后与龙对话，可以获得龙战士套装（龙战士**のかぶと**、龙战士**のよろい**、龙战士**のこて**、龙战士**のズボン**、龙战士**のブ-ツ**，全部装备后再与龙对话即可触发接下来的一系列剧情，剧情后自动来到**カデスの**牢狱。

PRISON BREAK

剧情后调查牢房的铁栏，自动进入第二天。第二天到广场后与**アギロ**对话，同时**アギロ**成为同伴。被放出强制劳动，发现有结界阻拦囚犯逃脱。前往广场北侧的结界，靠近后发生剧情，之后控制主角穿过结界再次触发剧情。前往广场西侧的墓场发生剧情；前往南侧出口与左侧的士兵对话；前往右侧的劳作区域士兵对话。结束上述三处剧情后，**アギロ**脱离队伍，与他对话进入剧情，之后自动到后一天。

再次来到广场，靠近北侧的处刑台后发生剧情，之后玩家就可以自由行动，进入广场北侧的高塔二层，调查机关后进入战斗。首先是杂兵战，可以轻松获胜，战斗胜利后继续调查机关解除结界。离开高塔与**アギロ**发生对话剧情。之后再次进入高塔，来到下层可以见到BOSS，对话后发生战斗。胜利后调查BOSS左侧的宝箱获得“**さいごのカギ**”，之后不要急着离开高塔，从BOSS战所在楼层的左下角来到更下层，解救全部被困的天使后再与**アギロ**对话可以自动天之箱舟返回天使界。

崩坏的帝国与堕落天使

游戏终于进入了最终盘，回到天使界，首先与长老对话，之后前往建筑的最顶层，在天之箱舟旁再次与长老对话，之后进入天之箱舟与**アギロ**对话选择前往神**の**国。来到神之国后一路直行，在大门前和神殿内会分别发生一次剧情，之后玩家在神殿内的左上楼梯登上二层发生剧情。调查房间北侧的光线发生剧情，之后玩家自动返回天使界。然后分别与**アギロ**和**サンディ**对话发生剧情，之后前往天之箱舟与**アギロ**对话两次选择前往**ガナン**帝国城。

来到大地图后直接北行就能到达**ガナン**帝国城，结界会在剧情后自动解除，注意进入城内没几步就会发生BOSS战；之后玩家需要一路深入。深入到迷宫的最顶层后就会遇到国王，同时发生BOSS战。BOSS共有两种形态，也就是说玩家要打两次，由于两场战斗之间没有自由行动时间，所以玩家要为第二战保留些实力。胜利后返回的途中发现2层被封印的门被打开了，进入其中并沿路下行来到最深处，其中在四层有四名需要解救的天使。在迷宫的最深层解开坠天使的封印并发生战斗。本战是剧情必败战斗，剧情后自动返回天使界。

最终决战

自动返回天使界后，与长老对话，然后前往最顶层调查世界树。进入世界树旁的天之箱舟，与**アギロ**对话选择第一项吃下苹果，再次与**アギロ**对话选择前往最后的迷宫神**の**国。这里的景象和前一次比已经发生了天翻地覆的变化，在迷宫的第三、八、十一层会各发生一次BOSS战，依然是之前战斗过的BOSS的强化版。一路来到原神殿的天台，与堕天使**エルギオス**的第一形态发生战斗。战斗结束后离开神殿发生剧情，之后玩家直接掉落到异空间，往北踏着光之桥靠近黑色的球星体后发生战斗，对手是黑龙。战斗胜利后继续调查黑色球形体，进入最终战。最终BOSS**エルギオス**实力当然很强，会高速的连续攻击，还有冰与炎属性的吐息攻击，**メラゾ-マ**及全异常属性魔法等。当然，如果玩家的等级够高，也不算很难。之后就是通关剧情，笔者这里就不剧透了……





培养各种职业的精英，锻炼最强的战斗能力。

升级技能点详细解析

本作的技能相当丰富，也是战斗的主要手段。其中咒文是通过等级上升而习得，而特技则是通过升级时获得的技能点进行分配而习得，每个职业从LV5开始获得点数，各职业均有固有的5个技能类型。4个武器系技能路线，1个职业特有技能路线，每个技能类型根据累加的点数不同所能习得的技能也有所不同。

剑

技能点数	习得技能
3P	（技）**ドラゴン斩り**，对龙系敌人造成1.5倍伤害
7P	装备剑时攻击力+10
13P	（技）**メタル斩り**，对金属系敌人造成稳定伤害
22P	装备剑时会心率UP
35P	（技）ミラクルソード，对敌人造成伤害，恢复使用者的HP
42P	装备剑时攻击力+20
58P	（技）**はやぶさ斩り**，高速挥剑，对敌单体进行二连斩
76P	装备剑时攻击力+30
88P	（技）**ギガスラッシュ**，用剑奥义横扫1组敌人
100P	全职业剑装备可能

短剑

技能点数	习得技能
3P	（技）**ポイズンダガー**，穿刺敌单体，令其中剧毒
7P	装备短剑时攻击力+10
13P	（技）**キラーブーン**，对虫系敌人造成大量伤害
22P	装备短剑时会心率UP
35P	（技）**タナイスハント**，对中毒和麻痹的敌人造成大量伤害
42P	装备短剑时攻击力+20
58P	（技）**アサシンアタック**，瞄准要害攻击，瞬杀单体敌人
76P	装备短剑时攻击力+30
88P	（技）**バンパイアエッジ**，吸收攻击目标的HP给自己恢复
100P	全职业短剑装备可能

棍

技能点数	习得技能
3P	装备棍时攻击力+10
7P	（技）**足ばらい**，棍子扫腿，令1组敌人摔倒
13P	装备棍时会心率UP
22P	（技）**黄泉送り**，对僵尸系敌人造成大打击
35P	装备棍时攻击力+20
42P	（技）**なぎはらい**，用棍子横扫1组敌人
58P	装备棍时**みかわし**率+4%
76P	（技）**冰结らんげき**，将冰之力凝聚到棍子上进行4次攻击，对熔岩地带的敌人有特效
88P	装备棍时攻击力+30
100P	全职业棍装备可能

杖

技能点数	习得技能
3P	杖装备时最大MP+10
7P	（技）**まふうじのつえ**，敌一体封魔效果
13P	杖装备时MP吸收率+2%
21P	（技）**恶魔ばらい**，恶魔系怪物高几率麻痹状态
31P	杖装备时最大MP+30
44P	（技）**しゅくふくのつえ**，为单体队友恢复
57P	杖装备时MP吸收率+4%
70P	杖装备时最大MP+60
84P	杖装备时MP自动回复
100P	全职业杖装备可能

扇

技能点数	习得技能
3P	（技）**花ふぶき**，用散落的花瓣扰乱1组敌人
7P	装备扇时攻击力+10
13P	（技）**波纹演武**，用扇子激起水面波纹，对水边栖息的魔物有特效
22P	装备扇时会心率UP
35P	（技）**といきかえし**，将火炎和暴风雪反弹给对方
42P	装备扇时攻击力+20
58P	（技）**风姿花传**，用扇子旋转攻击
76P	装备扇时攻击力+30
88P	（技）**おうぎのまい**，优雅的舞蹈对敌人进行无差别多段攻击
100P	全职业扇装备可能

ヤリ（枪）

技能点数	习得技能
3P	（技）**しっぷうづき**，快速攻击敌单体
7P	装备**ヤリ**时攻击力+10
13P	（技）**けものづき**，稳定给金属系敌人造成伤害
22P	（技）**きゅうしょづき**，攻击敌方要害，有时能瞬间结果对方
35P	装备**ヤリ**时会心率UP
42P	装备**ヤリ**时攻击力+20
58P	（技）**一闪づき**，难以成功，不过一旦命中即为会心一击
76P	装备**ヤリ**时攻击力+30
88P	（技）**さみだれづき**，对敌人乱枪突刺
100P	全职业**ヤリ**装备可能

ムチ（鞭）

技能点数	习得技能
3P	（技）**らせん打ち**，用鞭子攻击敌单体，有时会产生混乱
7P	（技）**爱のムチ**，重创怪人系敌人，小组攻击
13P	装备**ムチ**时攻击力+10
22P	（技）**しばり打ち**，鞭子攻击1组敌人，有时会催眠
35P	装备**ムチ**时攻击力+20
42P	（技）**ぬむり打ち**，攻击1组敌人同时恢复HP
58P	装备**ムチ**时攻击力+30
76P	（技）**ヒールウイップ**，鞭子攻击单体敌人，有时会麻痹
88P	（技）**双龙打ち**，随机对1组敌人进行2次攻击
100P	全职业**ムチ**装备可能

ツメ（爪）

技能点数	习得技能
3P	（技）**ウィングブロウ**，风之刃对敌单体造成伤害
7P	装备**ツメ**时攻击力+10
13P	（技）**裂钢拳**，对机械系敌人造成大伤害
22P	装备**ツメ**时会心率UP
35P	（技）**ネイルスクラッチ**，对单体连续抓四次
42P	装备**ツメ**时攻击力+20
58P	（技）**タイガークロー**，二连击
76P	装备**ツメ**时攻击力+30
88P	（技）**ゴルードフィンガー**，攻击敌单体，解除状态变化
100P	全职业**ツメ**装备可能

素手

技能点数	习得技能
3P	（技）**石つぶて**，用飞石对1组敌人造成伤害
7P	空手时攻击力+10
12P	（技）**かまいたち**，对元素系敌人有效的小组攻击
18P	空手时会心率UP
25P	（技）**せいけんづき**，全力殴打单体敌人
30P	空手时**みかわし**率+4%
42P	（技）**ばくれつけん**，无差别四连击
60P	空手时攻击力+30
77P	（技）**岩石おとし**，扔下巨大岩石，对敌全体进行攻击
100P	空手时攻击力+60

弓

技能点数	习得技能
3P	（技）**マジックアロ**，敌一体咒文攻击抗性下降
7P	装备弓时攻击力+10
13P	（技）**バードシュート**，给予鸟系怪物大伤害
22P	装备弓时会心率UP
35P	（技）**ニードルショット**，给予敌一体弱点攻击
42P	装备弓时攻击力+20
58P	（技）**さみだれうち**，选择目标进行连射攻击
76P	装备弓时攻击力+30
88P	（技）**天使の矢**，给予敌一体攻击后，MP回复
100P	全职业弓装备可能

オノ（斧）

技能点数	习得技能
3P	（技）**たいぼく斩**，对植物系单体敌人的强力攻击
7P	装备**オノ**时攻击力+10
13P	（技）**苍天魔斩**，劈向敌单体，降低其防御力
22P	装备**オノ**时会心率UP
35P	（技）**かぶと割り**，随机会使敌方单体麻痹。
42P	装备**オノ**时攻击力+20
58P	（技）**まじん斩り**，不易成功，一旦成功即为会心一击
76P	装备**オノ**时攻击力+30
88P	（技）**オノむそう**，粉碎1组敌人
100P	全职业**オノ**装备可能

ハンマー（锤）

技能点数	习得技能
3P	（技）**ハートブレイク**，瞄准敌人心脏攻击，偶尔使敌人无法行动
7P	装备**ハンマー**时攻击力+10
13P	（技）**ゴールドハンマー**，每次攻击能获得金钱
22P	装备**ハンマー**时会心率UP
35P	（技）**ラストバッター**，留到最后对敌单体攻击
42P	装备**ハンマー**时攻击力+20
58P	（技）**ドラムクラッシュ**，对实体系敌人进行强力攻击
76P	装备**ハンマー**时攻击力+30
88P	（技）**ランドインパクト**，砸地板生成冲击波对敌全体造成伤害
100P	全职业**ハンマー**装备可能

ブーメラン（回旋镖）

技能点数	习得技能
3P	（技）**クロスカッター**，画出十字轨迹的强力一击
7P	（技）**パワフルスロー**，全力投掷攻击敌方全体
13P	装备**ブーメラン**时攻击力+10
22P	（技）**スライムブロウ**，对史莱姆系有特效的全体攻击
35P	装备**ブーメラン**时攻击力+20
42P	（技）**シャインスコール**，光明照耀敌全体
58P	（技）**バーニングバード**，火属性攻击
76P	装备**ブーメラン**时攻击力+30
88P	（技）**メタルウイング**，金属系特效的攻击
100P	全职业**ブーメラン**装备可能

盾

技能点数	习得技能
6P	（技）**シルードアタック**，盾攻击
12P	盾ガード率+2%
18P	（技）**大ぼうぎょ**，大幅减少伤害
25P	盾ガード率+2%
32P	（技）**ビッグシルード**，盾的格挡率上升
40P	（技）**ミラーシールド**，光之壁，反射咒文攻击
52P	盾ガード率+2%
66P	（技）**まもりのたて**，提高异常状态抗性
82P	（技）**うけながしのかまえ**，避开敌人的攻击
100P	全职业盾装备可能

勇敢（战士）

技能点数	习得技能
8	**かばう**，挺身保护队友
16	力+10
28	**くちぶえ**，呼唤普通怪，战斗中吸引仇恨
40	基础防御力+20
48	**体当たり**，用身体冲撞敌人
56	力+30
70	**ロストアタック**，攻击敌单体，降低斗志。
80	基础防御力+40
90	最大HP+60
100	**やいばくだき**，敌单体攻击力大幅下降

气合（武道家）

技能点数	习得技能
8	**おたけび**，恐吓1组敌人，使之无法行动。
16	敏捷+10
28	**ためる**，提升斗志，解放蓄积的力量进行攻击
40	力+10
48	**ふとうふくつ**，解除自身状态异常
56	最大HP+30
70	**しんとめつきゃく**，火炎和暴风雪抵抗力增强
80	敏捷+30
90	**めいそう**，恢复80左右HP
100	敏捷+60

信仰心（僧侣）

技能点数	习得技能
8	**かみのおつげ**，获知下一级所需的经验
16	恢复魔力+20
28	**おはらい**，解除1名队友的诅咒
40	最大MP+10
48	**ゾンビガード**，防御僵尸系敌人的攻击
56	恢复魔力+60
70	圣女の守り，回避即死效果
80	最大MP+20
90	圣なる祈り，向神祈祷，提升自己的恢复魔力。
100	恢复魔力+100

魔法（魔法师）

技能点数	习得技能
8	攻击魔力+20
16	**ぶきみなひかり**，降低敌单体魔法抵抗力
28	最大MP+10
40	魔结界，生成魔法结界抵御攻击魔法
48	咒文**かいしん率アップ**，会心一击率提高
56	**せいしんとういつ**，恢复自身MP
70	最大MP+20
80	魔力觉醒，攻击魔力大幅上升
90	攻击魔力+60
100	攻击魔力+100

御宝（盗贼）

技能点数	习得技能
4	灵巧度+20
10	**ぬすむ**，一定几率偷取道具
16	敏捷+20
22	**おとしあな**，制作陷阱
32	最大HP+20
42	**とうぞくのはな**，获知附近的宝物数
55	灵巧度+40
68	**みやぶる**，将敌人资料写入战斗记录
82	敏捷+40
100	**おたからさがし**，附近的宝物在地图上表示出来

曲艺（旅艺人）

技能点数	习得技能
4	火ふき艺，喷火攻击
10	**ひん**死　r身**かわし率アップ**，濒死时躲避率提高
16	**ボケ**，傻傻地摔倒，逗笑1组敌人
22	魅力+30
32	**ツッコミ**，发牢骚
42	攻击魔力+30
55	**タップダンス**，躲避敌人攻击
68	恢复魔力+30
82	**キラ-ジャグリング**，向敌全体投珠子
100	灵巧度+50

斗魂（战斗大师）

技能点数	习得技能
4	最大HP+10
10	**とうこん**讨ち，燃起热血斗魂，猛煽敌单体耳光
16	力+10
22	**すてみ**，舍弃防御力，提升攻击力
32	最大HP+20
42	**もろば**斩り，强力攻击的同时，自己也会损失HP
55	力+30
68	无心**こうげき**，敌单体攻击
82	最大HP+30
100	**テンションバ-ン**，被攻击后斗志提升

魔法力（魔法战士）

技能点数	习得技能
4	**ファイアフォ-ス**，炎之力笼罩全身
10	力+10
16	**アイスフォ-ス**，冰之力笼罩全身
22	基础防御力+20
32	**スト-ムフォ-ス**，风与雷之力笼罩全身
42	魅力+10
55	**ダ-クフォ-ス**，暗之力笼罩全身
68	攻击魔力+30
82	**ライトフォ-ス**，光之力笼罩全身
100	最大HP+30

生存术（游侠）

技能点数	习得技能
4	**なだめる**，充满感情地对话，使敌单体平静下来
10	灵巧度+10
16	**みのがす**，温柔的内心，放走弱小的敌人
22	敏捷+20
32	**ステルス**，隐藏气息不易受到攻击
42	基础防御力+20
55	**まもりのきり**，利用不可思议的雾气躲避敌人攻击
68	灵巧度+30
82	**オオカミアタック**，放狼进行二次攻击
100	灵巧度+60

博爱（圣骑）

技能点数	习得技能
4	**やいばのぼうぎょ**，刀刃包裹全身，保护自己。
10	基础防御+10
16	HPパサ-，将自己的HP分配给一个队友
22	恢复魔力+30
32	MPパサ-，将自己的MP分配给一个队友
42	基础防御+30
55	**みがわり**，保护濒死的同伴
68	基础防御+60
82	**におうだち**，为队友挡住敌人的攻击
100	最大HP+80

悟性（贤者）

技能点数	习得技能
4	恢复魔力+20
10	**ダ-マのさとり**，随时随地进行转职
16	攻击魔力+20
22	**いやしの雨**，落下治愈之雨为全员恢复
32	恢复魔力+40
42	**いてつくはどう**，敌人的所有状态无效化
55	攻击魔力+40
68	**しんぴのさとり**，同时提升攻击魔力和恢复魔力
82	最大MP+60
100	使用MP25%**せつやく**，使用魔法时消耗MP减少25%

灵气（超级明星）

技能点数	习得技能
4	魅力+10
10	**サインぜめ**，用签名砸向敌方单体，彩色纸花费50G
16	敏捷+20
22	**スキャンダル**，利用闪光蒙蔽1组敌人的眼睛
32	最大HP+20
42	**メイクアップ**，利用职业技巧大幅提升自身魅力
55	魅力+20
68	**スポットライト**，利用灯光吸引敌人攻击
82	魅力+30
100	**バックダンサ-呼び**，伴舞者的华丽舞蹈对敌全体进行攻击

关于技能点的分配

在每升2级的时候，角色都会得到一定的技能点数。但是玩家得到的点数并不是越升级得到的越多。一般来说在最初20级得到的点数在2–3点左右，在20级之后获得的点数逐渐增加，在30–40级的时候每次可以得到5–6点，之后越来越少。一般一个角色从1级升到99级，可以加200点以上，可以修得2项技能。



↑在升级的时候决定如何分配点数是一门学问。

冲破语言的障碍，习得全部咒文奥义的使用方法！

全部魔法中日文对照一览

本作的魔法系统继承了以前历代DQ的魔法，在保留了大部分咒文的基础上追加了一些新的咒文。所有的咒文都将以日文和中文对照的形态在下面介绍。需要注意的是，所有的魔法对应的职业在一开始的时候不是互通的，当转职的时候，原先职业掌握的魔法如果不是兼容于新职业，那么就不能使用。

攻击系魔法

名称	消耗MP	效果	习得职业
メラ	2	扔出小火球，给单体敌人造成伤害	魔法师
メラミ	6	扔出大火球，给单体敌人造成伤害	魔法师
メラゾ-マ	18	扔出巨大的火球，给单体敌人造成伤害	魔法师
メラガイア-	45	产生巨大的火柱，给单体敌人造成伤害	魔法师
ヒャド	3	冰刃对敌单体造成伤害	魔法师、旅艺人
ヒャダルコ	8	冰刃对一组敌人造成伤害	魔法师、旅艺人
マヒャド	24	产生较大的冰柱对敌全体造成伤害	魔法师
マヒャドデス	50	产生巨大的冰柱对敌全体造成伤害	魔法师
ドルマ	4	黑暗之力对敌单体造成伤害	贤者
ドルクマ	7	巨大的黑暗之力对敌单体造成伤害	贤者
ドルモ-ア	20	毁灭级黑暗之力对敌单体造成伤害	贤者
ドルマドン	45	连神也畏惧的黑暗之力对敌单体造成伤害	贤者
バギ	3	产生小龙卷，对一组敌人造成伤害	旅艺人
バギマ	8	产生激烈的龙卷，对一组敌人造成伤害	旅艺人
バギクロス	26	产生狂暴的龙卷，对一组敌人造成伤害	旅艺人
イオ	5	产生小爆炸，对全体敌人造成伤害	魔法师、贤者
イオラ	10	产生大爆炸，对全体敌人造成伤害	魔法师、贤者
イオナズン	28	产生惊人的爆炸，对全体敌人造成伤害	魔法师、贤者
イオグランデ	56	产生超出想象的大爆炸，对全体敌人造成伤害	贤者
ザキ	5	诅咒敌方单体，将其引渡黄泉	僧侣
ザラキ	10	诅咒一组敌人，将其引渡黄泉	僧侣
ザラキ-マ	20	诅咒全体敌人，将其引渡黄泉	僧侣
メガンテ	1	舍弃自己的生命，粉碎全体敌人	圣骑士
マダンテ	全MP	消耗所有MP毁灭敌人，最强的魔法	贤者

恢复系魔法

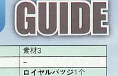
名称	消耗MP	效果	习得职业
ホイミ	2	为了1位队友恢复30左右的HP	僧、盗、旅、圣骑、游侠、贤者
ベホイミ	4	为了1位队友恢复75左右的HP	僧、旅、圣骑、游侠、贤者
ベホイム	8	为了1位队友恢复165左右的HP	僧、游侠、贤者
ベホマ	24	完全恢复一位队友的HP	僧
ベホマラ-	16	恢复我方全员100左右的HP	僧、贤者
ベホマズン	128	我方全员HP完全恢复	僧
キアリ-	2	为1位队友解毒	僧、盗、游侠、贤者
キアリク	2	恢复我方全员的麻痹效果	僧、游侠
ザメハ	2	唤醒所有睡眠状态的队友	僧、游侠
ザオラル	8	复活1位队友，有时会失败	僧、旅、游侠、贤者
ザオリク	15	100%复活1位队友	贤者
メガザル	全MP	舍弃自己的生命，令我方全员复活	圣骑士

辅助系魔法

名称	消耗MP	效果	习得职业
スカラ	3	提升我方1人的防御力	圣骑、僧
スクルト	6	提升我方全员的防御力	圣骑、僧
ルカニ	4	降低敌方1体的防御力	魔、魔法战士
ルカナン	8	降低敌方1组的防御力	魔、魔法战士
ピオラ	2	提升我方1人的敏捷度	盗
ピオリム	4	提升我方全员的敏捷度	魔、魔法战士
ボエミ	3	降低敌方1体的敏捷度	魔法战士
ボミオス	5	降低敌方1组的敏捷度	魔法战士
バイキルト	8	大幅提升我方1人的攻击力	魔、魔法战士
ヘナトス	8	大幅降低敌方1体的攻击力	魔
メダパニ	5	使敌方1组敌人混乱	魔、魔法战士
メダパニ-マ	10	使敌方全体陷入大混乱	魔法战士
ラリホ-	3	使敌方1组陷入睡眠	僧、魔法战士
ラリホ-マ	8	使敌方1组陷入深度睡眠	魔法战士
マホカンタ	4	生成魔法屏障，反弹所有魔法	魔
マホバリア	3	令我方1员抵御攻击魔法	圣骑士
マジックバリア	6	令我方全员抵御攻击魔法	圣骑士、贤者
マホト-ン	3	封印1组敌人的魔法	魔法战士
マヌ-サ	5	令1组敌人被幻觉困住，攻击命中率下降	魔法战士
バ-ハ	4	为我方1人生成屏障，抵御火炎和暴风雪	僧、游侠
フバ-ハ	8	为我方全员生成屏障，抵御火炎和暴风雪	僧、游侠
ディバインスペル	4	降低1组敌人的魔防	贤者

其他系魔法

名称	消耗MP	效果	习得职业
ル-ラ	0	瞬间移动到去过的城镇	剧情习得
リレミト	3	瞬间从洞窟与塔等地方脱出	魔法师、盗贼、旅艺人、游侠、贤者
トラマナ	2	在损血的陷阱机关上行走不扣HP	魔法师、游侠





用辛勤的劳动换来各种珍贵道具和装备！

炼金系统配方大全

当剧情发展到**ルデイアノ**城，超度黑骑士之后，**リッカ**宿屋会出现炼金釜，以后就可以进行炼金了。配方调查世界各地的书架可以获得。炼金分为两种方式，一是按照配方炼金，材料清单都会列出来。二是自己搭配材料炼金，事先知道素材清单的话就也可以直接炼金。具体菜单为：**レシピで れんきん**（根据获得的配方进行炼金）和**じりきで れんきん**（自由搭配进行炼金）。而**レシピで れんきん**又分为：**ぜんぶ**（全部配方）、**ぶき**（武器配方）、**ぼうぐ**（防具配方，包括盾、头饰、上衣、手套、下装、鞋子）、**アクセサリ–**（饰品配方）、**どうぐ**（道具配方），缺少配方没关系，按照下表自己配也可以。

炼金配方列表

完成品	素材1	素材2	素材3
战士の剑	兵士の剑 1个	ちからのルビ– 1个	战士のかぶと1个
はがねのつるぎ	てつのつるぎ1个	てっこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのつるぎ	はがねのつるぎ1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
まけんしのレイピア	レイピア1个	あやかしそう3个	ミスリルこうせき1个
ひかりのつるぎ	はじゃのつるぎ1个	ひかりの石3个	せいすい1个
プラチナソ–ド	てつのつるぎ 1个	プラチナこうせき1个	ヘパイトスのひだね1个
ドラゴンスレイヤ–	ドラゴンキラ–1个	ごうけつのうでわ1个	–
はやぶさの剑改	はやぶさの剑1个	ほしふるうでわ1个	–
きせきのつるぎ改	きせきのつるぎ1个	いやしのうでわ2个	–
ほのおのつるぎ	ヴァルキリ–ソ–ド1个	ようがんのカケラ3个	ばくだん石1个
インフェルノソ–ド	ほのおのつるぎ1个	たいようの石1个	ばくだん石3个
はぐれメタルの剑	メタスラの剑1个	オリハルコン1个	スライムゼリ–6个
メタルキングの剑	はぐれメタルの剑1个	オリハルコン1个	スライムのかんむり1个
ロトのつるぎ	さびついた剑1个	みがきすな9个	オリハルコン1个
ほしくずのつるぎ	すいせいのつるぎ1个	リサイクルスト–ン1个	–
りゅうせいのつるぎ	ほしくずのつるぎ1个	しんかのひせき1个	シルバ–オ–ブ1个
すいせいのつるぎ	りゅうせいのつるぎ1个	しんかのひせき3个	シルバ–オ–ブ3个
はがねのやり	てつのやり1个	てっこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのやり	はがねのやり1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
ディバインスピア	ロングスピア1个	まよけの圣印1个	プラチナこうせき2个
ホ–リ–ランス	てつのやり1个	きんのロザリオ1个	–
トライデント	バトルフォ–ク1个	白いかいがら2个	赤いサンゴ2个
グラコスのやり	トライデント1个	ごうけつのうでわ1个	ヘビ–メタル2个
さじんのやり	ホ–リ–ランス1个	ネコすな2个	みがきすな2个
ハルベルト	パルチザン1个	バトルアックス1个	–
いなずまのやり	ディバインスピア1个	いかずちのたま3个	ミスリルこうせき1个
らいじんのやり	いなずまのやり1个	いかずちのたま5个	きんかい1个
デ–モンスピア	ディバインスピア1个	あくまのタトゥ–3个	うらみのほうじゅ1个
はぐれメタルのやり	メタスラのやり1个	オリハルコン1个	スライムゼリ–6个
メタルキングのやり	はぐれメタルのやり1个	オリハルコン1个	スライムのかんむり1个
きしんのまそう	えんまのまそう1个	リサイクルスト–ン1个	–
らせつのまそう	きしんのまそう1个	しんかのひせき1个	レッドオ–ブ1个
えんまのまそう	らせつのまそう1个	しんかのひせき3个	レッドオ–ブ3个
圣なるナイフ	ブロンズナイフ1个	せいすい3个	–
どくがのナイフ	圣なるナイフ1个	どくがのこな2个	どくどくヘドロ1个
バタフライダガ–	どくがのナイフ1个	どくがのこな3个	ちょうのはね3个
よるのパピヨン	バタフライダガ–1个	やみのタ–バン1个	ちょうのはね5个
どくばり	まじゅうのツノ1个	どくどくヘドロ3个	–
キラ–ピアス	シ–ブスナイフ1个	スライムピアス1个	はやてのリング3个
アサシンダガ–	シ–ブスナイフ1个	どくばり1个	よるのとばり2个
こおりのやいば	圣なるナイフ1个	こおりのけっしょう3个	やいばのブ–メラン1个
フェンリルのキバ	こおりのやいば1个	こおりのけっしょう5个	まじゅうのツノ3个
ソウルブレイカ–	ソ–ドブレイカ–1个	いやしのうでわ1个	ようせいのうでわ1个
グラディウス	サラマンダ– 1个	リサイクルスト–ン 1个	–
サラマンダ–	グラディウス1个	たいようの石1个	赤いサンゴ3个
サウザンドダガ–	ビリオンダガ–1个	リサイクルスト–ン1个	–
ミリオンダガ–	サウザンドダガ–1个	しんかのひせき1个	パ–プルオ–ブ1个
ビリオンダガ–	ミリオンダガ–1个	しんかのひせき3个	パ–プルオ–ブ3个
さばきの杖	まどうしの杖1个	かぜきりのはね1个	まほうのせいすい1个
てんばつの杖	さばきの杖1个	かぜきりのはね3个	けんじゃのせいすい1个
うみなりの杖	ストロスの杖1个	白いかいがら3个	赤いサンゴ3个
わだつみの杖	うみなりの杖1个	あまつゆのいと1个	せいれいせき1个
いかずちの杖	ストロスの杖1个	いかずちのたま3个	まほうのせいすい1个
らいていの杖	いかずちの杖1个	いかずちのたま5个	けんじゃのせいすい1个
マグマの杖	ストロスの杖1个	ばくだん石3个	ひかりの石3个
ル–ンスタッフ	ストロスの杖1个	まもりのルビ–1个	まほうのせいすい5个
ウィザ–ドスタッフ	ル–ンスタッフ1个	ソ–サリ–リング1个	けんじゃのせいすい3个
ミラクルメイス	マジカルメイス1个	天使のはね1个	ミスリルこうせき3个
大けんじゃの杖	けんじゃの杖1个	しんかのひせき1个	けんじゃのせいすい3个
ひかりの杖	せんこうの杖1个	リサイクルスト–ン1个	–
かがやきの杖	ひかりの杖1个	しんかのひせき1个	ブル–オ–ブ1个
せんこうの杖	かがやきの杖1个	しんかのひせき3个	ブル–オ–ブ3个
へびがわのムチ	皮のムチ1个	へびのぬけがら3个	–
だいじゃのムチ	へびがわのムチ1个	へびのぬけがら5个	まじゅうのツノ1个
サイドワインダ–	だいじゃのムチ1个	へびのぬけがら6个	いかりのタトゥ–1个
はがねのムチ	てつのムチ1个	てっこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのムチ	はがねのムチ1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
ドラゴンテイル	てつのムチ1个	龙のうろこ3个	とうこんエキス1个
あくまのムチ	てつのムチ1个	あくまのタトゥ–1个	こうもりのはね3个
だいあくまのムチ	あくまのムチ1个	あくまのタトゥ–2个	うらみのほうじゅ1个
完成品	素材1	素材2	素材3
バスタ–ウィップ	だいあくまのムチ1个	せいじゃのはい1个	–
女帝のムチ	女王のムチ1个	クインヒ–ル1个	ロイヤルバッジ1个
グリンガムのムチ	真グリンガムのムチ1个	リサイクルスト–ン1个	–
续グリンガムのムチ	グリンガムのムチ1个	しんかのひせき1个	グリ–ンオ–ブ1个
真グリンガムのムチ	续グリンガムのムチ1个	しんかのひせき3个	グリ–ンオ–ブ3个
はがねのこん	てつのこん1个	てっこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのこん	はがねのこん1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
だいこくばしら	かしのこん3个	しょくにんのベルト1个	–
ゆめみのこん	まどろみのこん1个	ゆめみの花3个	あやかしそう1个
ぶしんのこん	えんぶのこん1个	ごうけつのうでわ1个	–
レイニ–ロッド	えんぶのこん1个	きよめの水3个	かぜきりのはね3个
スコ–ルロッド	レイニ–ロッド1个	あまつゆのいと2个	はやてのリング1个
テンペストロッド	スコ–ルロッド1个	にじいろの布きれ1个	しっぷうのバンダナ1个
シェンロンロッド	ドラゴンロッド1个	龙のうろこ3个	天使のソ–マ3个
オリハルこん	オリハルコン3个	ヘパイトスのひだね3个	–
しゅらのこん	ぼさつのこん1个	リサイクルスト–ン1个	–
みょうおうのこん	しゅらのこん1个	しんかのひせき1个	ブル–オ–ブ1个
ぼさつのこん	みょうおうのこん1个	しんかのひせき3个	ブル–オ–ブ3个
はがねのツメ	てつのツメ1个	てっこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのツメ	はがねのツメ1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
まよけのツメ	てつのツメ1个	まよけの圣印1个	–
オオワシのツメ	はやぶさのツメ1个	はやてのリング1个	–
ガル–ダのツメ	オオワシのツメ1个	せいれいせき2个	–
ハイパ–ドリル	ドリルナックル1个	てつのクギ5个	てっこうせき1个
ほのおのツメ	ドラゴンクロ–1个	ようがんのカケラ3个	ばくだん石1个
しゃくねつのツメ	ほのおのツメ1个	たいようの石1个	ばくだん石3个
サタンネイル	あくまのツメ1个	あくまのタトゥ–4个	こうもりのはね4个
じゅうおうのツメ	まじゅうのツメ1个	ロイヤルバッジ1个	まじゅうのツノ9个
オリハルコンのツメ	しゃくねつのツメ1个	オリハルコン2个	ヘパイトスのひだね2个
龙王のツメ	龙神王のツメ1个	リサイクルスト–ン1个	–
龙神のツメ	龙王のツメ1个	しんかのひせき1个	レッドオ–ブ1个
龙神王のツメ	龙神のツメ1个	しんかのひせき3个	レッドオ–ブ3个
はがねのおうぎ	てつのおうぎ1个	てっこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのおうぎ	はがねのおうぎ1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
れっぷうのおうぎ	はねのおうぎ1个	かぜきりのはね1个	はやてのリング1个
たつまきのおうぎ	れっぷうのおうぎ1个	せいれいせき1个	はやてのリング1个
カメのおうぎ	バトルファン1个	べっこう2个	よるのとばり1个
げんぶのおうぎ	カメのおうぎ1个	まりょくの土3个	カメのこうら1个
ネコのおうぎ	バトルファン1个	ネコすな2个	白いかいがら2个
びゃっこのおうぎ	ネコのおうぎ 1个	こおりのけっしょう 3个	キトンシ–ルド 1个
トリのおうぎ	バトルファン1个	かぜきりのはね2个	赤いサンゴ2个
すざくのおうぎ	トリのおうぎ1个	ようがんのカケラ3个	ウイングエッジ1个
へびのおうぎ	バトルファン1个	へびのぬけがら2个	龙のうろこ1个
せいりゅうのおうぎ	へびのおうぎ1个	いかずちのたま3个	龙のうろこ2个
つきのおうぎ	ほしのおうぎ1个	まんげつのリング1个	ほしのカケラ1个
たいようのおうぎ	つきのおうぎ1个	たいようの石1个	赤いサンゴ3个
きりんのおうぎ	たいようのおうぎ1个	いやしのうでわ1个	うまのふん9个
ひっさつのおうぎ	ちょうぜつおうぎ1个	リサイクルスト–ン1个	–
むそうおうぎ	ひっさつのおうぎ1个	しんかのひせき1个	グリ–ンオ–ブ1个
ちょうぜつおうぎ	むそうおうぎ 1个	しんかのひせき 3个	グリ–ンオ–ブ 3个
はがねのオノ	てつのオノ1个	てっこうせき1个	ようがんのカケラ1个
たまはがねのオノ	はがねのオノ1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
きんのオノ	てつのオノ1个	きんかい1个	–
ム–ンアックス	バトルアックス1个	つきのめぐみ1个	おかしなくすり1个
フルム–ンアックス	ム–ンアックス1个	まんげつのリング1个	おかしなくすり3个
キングアックス	きんのオノ1个	スライムのかんむり1个	–
カイザ–アックス	キングアックス1个	スライムのかんむり1个	ロイヤルバッジ1个
はおうのオノ	はしゃのオノ1个	げんませき2个	ちからのルビ–1个
ふぶきのオノ	カイザ–アックス1个	こおりのけっしょう3个	こおりのやいば3个
ブリザ–ドアックス	ふぶきのオノ1个	こおりのけっしょう6个	しんかのひせき1个
グレ–トアックス	グラビティアックス1个	リサイクルスト–ン1个	–
ギガントアックス	グレ–トアックス1个	しんかのひせき1个	パ–プルオ–ブ1个
グラビティアックス	ギガントアックス1个	しんかのひせき3个	パ–プルオ–ブ3个
ジャイアントクラブ	こんぼう1个	うるわしキノコ3个	–
ウォ–ハンマ–改	ウォ–ハンマ–1个	ごうけつのうでわ1个	–
つちのハンマ–	ウォ–ハンマ–改1个	まりょくの土3个	つけもの石1个
大地のかなづち	つちのハンマ–1个	まりょくの土5个	ヘビ–メタル2个
ガイアのてっつい	大地のかなづち1个	まりょくの土7个	げんませき3个
アトラスのかなづち	きょじんのハンマ–1个	しんかのひせき1个	いかりのタトゥ–1个
メガトンハンマ–	まじんのかなづち1个	オリハルコン1个	ヘビ–メタル3个
ギガクラッシャ–	メガトンハンマ–1个	オリハルコン1个	ごうけつのうでわ1个
大地くだき	プレ–トくだき1个	リサイクルスト–ン1个	–
たいりくくだき	大地くだき1个	しんかのひせき1个	イエロ–オ–ブ1个
プレ–トくだき	たいりくくだき1个	しんかのひせき3个	イエロ–オ–ブ3个
ハイブ–メラン	ブ–メラン 1个	てつのクギ 3个	–
きりさきブ–メラン	やいばのブ–メラン 1个	まじゅうのツノ 3个	てつのクギ 3个
クロスブ–メラン	ハイブ–メラン1个	クロスボウ1个	きんのロザリオ1个
クレセントエッジ	ウイングエッジ1个	つきのめぐみ3个	–
ビクトリ–エッジ	クレセントエッジ1个	とうこんエキス3个	ミスリルこうせき1个
イ–グルフェザ–	ツインスワロ–1个	オオワシのツメ1个	かぜきりのはね3个
かぜのブ–メラン	ツインスワロ–1个	かぜきりのはね3个	はやてのリング1个
ハリケ–ンエッジ	かぜのブ–メラン1个	てんばつの杖1个	はやてのリング2个
ほのおのブ–メラン	かぜのブ–メラン1个	ようがんのカケラ3个	ばくだん石3个
フレイムカッタ–	ほのおのブ–メラン1个	たいようの石1个	ばくだん石3个
ペンタグラム	ヘキサグラム1个	リサイクルスト–ン1个	–
ヘキサグラム	ペンタグラム1个	ほしのカケラ3个	ミスリルこうせき3个
メテオエッジ	ス–パ–ノヴァ1个	リサイクルスト–ン1个	–
コメットエッジ	メテオエッジ1个	しんかのひせき1个	シルバ–オ–ブ1个
ス–パ–ノヴァ	コメットエッジ1个	しんかのひせき3个	シルバ–オ–ブ3个



完成品	素材1	素材2	素材3
ロングボウ	ショートボウ1个	ものほしざお1个	–
クロスボウ	ロングボウ1个	チエ–ンクロス1个	–
スナイピングボウ	かりうどの弓1个	ハンタ–ぼうし1个	射手のてぶくろ1个
かぜきりの弓	かりうどの弓1个	かぜきりのはね3个	はやてのリング1个
あらしの弓	かぜきりの弓1个	てんばつの杖1个	あまつゆのいと2个
サイクロンボウ	あらしの弓1个	かぜのブ–メラン1个	あまつゆのいと3个
むげんの弓	ビッグボウガン1个	おかしなくすり1个	せいれいせき3个
むげんの大弓	むげんの弓1个	おかしなくすり2个	げんませき3个
じごくの弓	オ–ディ–ンボウ1个	うらみのほうじゅ1个	–
オ–ディ–ンボウ	じごくの弓1个	せいじゃのはい3个	–
天使の弓	ケルビムの弓1个	リサイクルスト–ン1个	–
大天使の弓	天使の弓1个	しんかのひせき1个	イエロ–オ–ブ1个
ケルビムの弓	大天使の弓1个	しんかのひせき3个	イエロ–オ–ブ3个
ゴ–ルドトレイ	シルバ–トレイ1个	きんのブレスレット1个	–
プラチナトレイ	ゴ–ルドトレイ1个	プラチナこうせき1个	–
こうらの盾	うろこの盾1个	べっこう1个	–
はがねの盾	てつの盾1个	てっこうせき1个	まりょくの土1个
たまはがねの盾	はがねの盾1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
キトンシ–ルド	ライトシ–ルド1个	ネコすな1个	–
キャットガ–ダ–	キトンシ–ルド1个	ネコすな2个	–
ホワイトシ–ルド	ライトシ–ルド1个	白いかいがら5个	せいすい5个
せいれいの盾	まほうの盾1个	せいれいせき1个	–
げんまの盾	せいれいの盾1个	げんませき1个	–
ほのおの盾	まほうの盾1个	ようがんのカケラ1个	命の石1个
こおりの盾	まほうの盾1个	こおりのけっしょう1个	命の石1个
プラチナシ–ルド	ライトシ–ルド1个	プラチナこうせき1个	ヘパイトスのひだね1个
ドラゴンシ–ルド	まほうの盾1个	龙のうろこ3个	ちからのルビ–1个
ふうじんの盾	まほうの盾1个	かぜきりのはね3个	まもりのルビ–1个
ちからの盾	战士の盾1个	ちからのルビ–1个	ばんのうぐすり1个
ちからの盾改	ちからの盾1个	いやしのうでわ2个	–
せいきしの盾	ホワイトシ–ルド1个	まよけの圣印1个	ミスリルこうせき1个
オ–ガシ–ルド	ダ–クシ–ルド1个	ヘビ–メタル2个	まじゅうのツノ5个
みかがみの盾	せいきしの盾1个	かがみ石3个	ミスリルこうせき2个
大おやぶんの盾	おやぶんの盾1个	しんかのひせき1个	ごうけつのうでわ1个
圣女の盾	はめつの盾1个	せいじゃのはい3个	–
女神の盾	圣女の盾1个	女神のゆびわ1个	オリハルコン1个
はぐれメタルの盾	メタスラの盾1个	オリハルコン1个	スライムゼリ–6个
メタルキングの盾	はぐれメタルの盾1个	オリハルコン1个	スライムのかんむり1个
ロトの盾	さびついた盾1个	みがきすな9个	オリハルコン1个
りんねの盾	メビウスの盾1个	リサイクルスト–ン1个	–
えいえんの盾	りんねの盾1个	しんかのひせき1个	グリ–ンオ–ブ1个
メビウスの盾	えいえんの盾1个	しんかのひせき3个	グリ–ンオ–ブ3个
はがねのかぶと	てつかぶと1个	てっこうせき1个	まりょくの土1个
たまはがねのかぶと	はがねのかぶと1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
ぎんかめん	てつかめん1个	シルバ–トレイ1个	ぎんのかみかざり1个
プラチナヘッド	てつかめん1个	プラチナこうせき1个	ヘパイトスのひだね1个
ミスリルフ–ド	チエインフ–ド1个	ミスリルこうせき2个	–
ちりょくのかぶと	はがねのかぶと1个	きんのサ–クレット1个	ひらめきのジュエル3个
インテリクラウン	ちりょくのかぶと1个	インテリのうでわ1个	けんじゃのせいすい1个
もうぎゅうヘルム	たまはがねのかぶと1个	まじゅうのツノ2个	いかりのタトウ–1个
バッファロ–メット	もうぎゅうヘルム1个	まじゅうのツノ4个	ごうけつのうでわ1个
サタンヘルム	グレ–トヘルム1个	うらみのほうじゅ1个	–
ミスリルヘルム	プラチナヘッド1个	ミスリルこうせき3个	–
グレ–トヘルム	サタンヘルム1个	せいじゃのはい1个	–
さとりのかんむり	ちりょくのかぶと1个	さとりそう5个	ミスリルこうせき1个
ドクロのかぶと	アポロンのかんむり1个	うらみのほうじゅ1个	–
たいようのかんむり	ドクロのかぶと1个	せいじゃのはい3个	–
アポロンのかんむり	たいようのかんむり1个	しんかのひせき1个	たいようの石1个
はぐれメタルヘルム	メタスラヘルム1个	オリハルコン1个	スライムゼリ–6个
メタルキングヘルム	はぐれメタルヘルム1个	オリハルコン1个	スライムのかんむり1个
ロトのかぶと	さびついたかぶと1个	みがきすな9个	オリハルコン1个
じあいのかぶと	きせきのかぶと1个	リサイクルスト–ン1个	–
しゅくふくのかぶと	じあいのかぶと1个	しんかのひせき1个	パ–プルオ–ブ1个
きせきのかぶと	しゅくふくのかぶと1个	しんかのひせき3个	パ–プルオ–ブ3个
おしゃれなバンダナ	バンダナ1个	ちょうネクタイ1个	–
しっぷうのバンダナ	おしゃれなバンダナ1个	はやてのリング1个	–
はねぼうし	皮のぼうし1个	かぜきりのはね1个	–
うさみみバンド	ヘアバンド1个	うさぎのおまもり2个	–
ねこみみバンド	ヘアバンド1个	ネコすな2个	–
けがわのフ–ド	皮のぼうし1个	まじゅうの皮1个	やわらかウ–ル1个
とんがりぼうし	皮のぼうし1个	まじゅうのツノ1个	–
きんのかみかざり	ぎんのかみかざり1个	きんのゆびわ1个	きんのブレスレット1个
スライムヘッド	とんがりぼうし1个	スライムゼリ–3个	–
はねかざりバンド	ヘアバンド1个	かぜきりのはね2个	–
ハンタ–ぼうし	とんがりぼうし1个	やわらかウ–ル1个	まじゅうの皮1个
ぬくもりのシャプカ	けがわのフ–ド1个	うさぎのおまもり1个	やわらかウ–ル1个
きんのサ–クレット	サ–クレット1个	きんのゆびわ1个	きんのブレスレット1个
ほしのサ–クレット	きんのサ–クレット1个	ほしのカケラ1个	–
まじょのタ–バン	タ–バン1个	ガマのあぶら1个	へびのぬけがら1个
かげのタ–バン	タ–バン1个	よるのとばり2个	–
バタフライマスク	サ–クレット1个	ちょうのはね2个	あやかしそう2个
パピヨンマスク	バラフライマスク1个	よるのパピヨン1个	あやかしそう3个
ちしきのぼうし	はねぼうし1个	インテリのうでわ2个	–
ビ–バ–ハット	はねぼうし1个	はねかざりバンド1个	まじゅうの皮3个
マジカルハット改	マジカルハット1个	いのりのゆびわ2个	ひらめきのジュエル1个
しあわせのぼうし	しわよせのぼうし1个	ラッキ–ペンダント1个	–
おうごんのティアラ	きんのサ–クレット1个	ロイヤルバッジ1个	きんかい1个
ファントムマスク	パピヨンマスク1个	やみのころも1个	みかわしそう3个
はるかぜのぼうし	ふゆぞらのぼうし1个	しんかのひせき1个	グリ–ンオ–ブ1个

完成品	素材1	素材2	素材3
なつぐものぼうし	はるかぜのぼうし1个	しんかのひせき1个	グリ–ンオ–ブ1个
あきさめのぼうし	なつぐものぼうし1个	しんかのひせき1个	グリ–ンオ–ブ 1个
ふゆぞらのぼうし	あきさめのぼうし1个	しんかのひせき1个	グリ–ンオ–ブ 1个
ハ–ドスケイル	うろこのよろい1个	うろこの盾1个	へびのぬけがら1个
ぎんのむねあて	てつのむねあて1个	シルバ–トレイ1个	
はがねのよろい	てつのよろい1个	てっこうせき1个	まりょくの土1个
たまはがねのよろい	はがねのよろい1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
カメのこうら	てつのむねあて1个	べっこう1个	绿のコケ1个
ト–タスア–マ–	カメのこうら1个	べっこう2个	绿のコケ2个
ゴ–ルドメイル	シルバ–メイル1个	きんのゆびわ1个	きんのブレスレット1个
プラチナメイル	ゴ–ルドメイル1个	プラチナこうせき1个	ヘパイトスのひだね1个
せいれいの铠	まほうのよろい1个	せいれいせき1个	–
げんまのよろい	せいれいのよろい1个	せいれいせき1个	–
ドラゴンメイル	まほうのよろい1个	龙のうろこ2个	ちからのルビ–1个
やいばのよろい	まほうのよろい1个	まじゅうのツノ2个	てつのクギ5个
ホ–リ–チエイン	くさりかたびら1个	まよけの圣印1个	ミスリルこうせき1个
しんぴのよろい改	しんぴのよろい1个	まもりのルビ–1个	いやしのうでわ1个
ミラ–ア–マ–	まほうのよろい1个	かがみ石3个	はげんのリング1个
リフレクトア–マ–	ミラ–ア–マ–1个	かがみ石5个	ス–パ–リング1个
はぐれメタルよろい	メタスラよろい1个	オリハルコン1个	スライムゼリ–6个
メタルキングよろい	はぐれメタルよろい1个	オリハルコン1个	スライムのかんむり1个
ロトのよろい	さびついたよろい1个	みがきすな9个	オリハルコン1个
しょうりのよろい	でんせつのよろい1个	リサイクルスト–ン1个	–
えいこうのよろい	しょうりのよろい1个	しんかのひせき1个	レッドオ–ブ1个
でんせつのよろい	えいこうのよろい1个	しんかのひせき3个	レッドオ–ブ3个
しゅぎょうぎ上	けいこぎ上1个	ぶどうエキス1个	–
けがわのポンチョ	レザ–マント1个	まじゅうの皮3个	–
かくれみの服	みかわしの服1个	みかわしそう2个	やわらかウ–ル1个
スライムの服	はでな服1个	スライムゼリ–3个	–
ノ–ブルなマント	ビロ–ドのマント1个	ちょうネクタイ1个	ひかりの石3个
けんぽうぎ上	しゅぎょうぎ上1个	ぶどうエキス1个	まじゅうの皮2个
ドラゴンス–ツ	ぶとうぎ1个	龙のうろこ1个	ぶどうエキス2个
ダンサ–のシャツ	はでな服1个	ひかりの石3个	にじいろの布きれ1个
おどりこのドレス	おどりこの服1个	ひかりの石3个	にじいろの布きれ1个
けがわのベスト	けがわのポンチョ1个	まじゅうの皮3个	–
スタ–なス–ツ	ドハデなス–ツ1个	ほしのカケラ3个	–
レインボ–チュチュ	カラフルチュチュ1个	にじいろの布きれ1个	–
いけない水着上	あぶない水着上1个	白いかいがら3个	赤いサンゴ2个
きわどい水着上	いけない水着上1个	にじいろの布きれ1个	天使のはね2个
龙のどうぎ上	けんぽうぎ上1个	龙のうろこ2个	ぶどうエキス2个
やみのころも	ビロ–ドのマント1个	よるのとばり3个	みかわしそう3个
しっこくのマント	やみのころも1个	こうもりのはね4个	あくまのタトゥ–3个
ひかりのタキシ–ド	おしゃれなス–ツ1个	ちょうネクタイ1个	ひかりの石3个
ひかりのドレス	スパンコ–ルドレス1个	ピンクパ–ル1个	ひかりの石3个
あぶないビスチエ	しんぴのビスチエ1个	リサイクルスト–ン1个	–
シルクのビスチエ	あぶないビスチエ1个	まだらくもいと7个	きぬのロ–ブ3个
しんぴのビスチエ	シルクのビスチエ1个	みかわしそう7个	天使のソ–マ3个
そらのト–ガ	おおぞらのト–ガ1个	リサイクルスト–ン1个	–
てんのト–ガ	そらのト–ガ1个	しんかのひせき1个	ブル–オ–ブ1个
おおぞらのト–ガ	てんのト–ガ1个	しんかのひせき3个	ブル–オ–ブ3个
ヒュプノスガウン	やすらぎのロ–ブ1个	ゆめみの花3个	やわらかウ–ル3个
せいれいのほうい	まほうのほうい1个	せいれいせき1个	–
げんまのほうい	せいれいのほうい1个	げんませき1个	–
せいじゃのほうい	ぎょうじゃのほうい1个	しんごんのじゅず1个	よごれたほうたい3个
いんじゃのころも	まじないしの服1个	ソ–サリ–リング1个	よごれたほうたい3个
けんじゃのロ–ブ	せいじゃのほうい1个	いんじゃのほうい1个	さとりそう3个
水のはごろも	せいれいのほうい1个	あまつゆのいと3个	–
さとりのマント	ノ–ブルなマント1个	さとりそう6个	けんじゃのせいすい3个
プリンセスロ–ブ	ひかりのドレス1个	ロイヤルバッジ1个	–
クインロ–ブ	プリンセスロ–ブ1个	女王のてぶくろ1个	やわらかウ–ル2个
エンプレスロ–ブ	クインロ–ブ1个	おうごんのティアラ1个	やわらかウ–ル3个
プリンスコ–ト	ひかりのタキシ–ド1个	ロイヤルバッジ1个	–
キングコ–ト	プリンスコ–ト1个	キングアックス1个	やわらかウ–ル2个
エンペラ–コ–ト	キングコ–ト1个	スライムのかんむり1个	やわらかウ–ル3个
セレシアのころも	あくむのころも1个	せいじゃのはい3个	–
セレシアのはごろも	セレシアのころも1个	しんかのひせき1个	天使のはね7个
シエンロンロ–ブ	ドラゴンロ–ブ1个	龙のどうぎ上1个	ドラゴンス–ツ1个
天使のロ–ブ	ケルビムのロ–ブ1个	リサイクルスト–ン1个	–
大天使のロ–ブ	天使のロ–ブ1个	しんかのひせき1个	イエロ–オ–ブ1个
ケルビムのロ–ブ	大天使のロ–ブ1个	しんかのひせき3个	イエロ–オ–ブ3个
はがねのこて	てつのこて1个	てっこうせき1个	まりょくの土1个
たまはがねのこて	はがねのこて1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
せいれいのこて	まほうのこて1个	せいれいせき1个	–
げんまのこて	せいれいのこて1个	げんませき1个	–
ミドルガントレット	ライトガントレット1个	てっこうせき2个	とうこんエキス1个
ヘビ–ガントレット	ミドルガントレット1个	ヘビ–メタル2个	とうこんエキス1个
さとりのうでまき	ぶおうのうであて1个	さとりそう3个	けんじゃのせいすい2个
はぐれメタルのこて	メタスラのこて1个	オリハルコン1个	スライムゼリ–6个
メタルキングのこて	はぐれメタルのこて1个	オリハルコン1个	スライムのかんむり1个
ロトのこて	さびついたこて1个	みがきすな9个	オリハルコン1个
カグツチのこて	スサノオのこて1个	リサイクルスト–ン1个	–
ツクヨミのこて	カグツチのこて1个	しんかのひせき1个	レッドオ–ブ1个
スサノオの小手	ツクヨミのこて1个	しんかのひせき1个	レッドオ–ブ1个
皮のてぶくろ	ぬのてぶくろ1个	まじゅうの皮1个	–
ひめのてぶくろ	きふじんのてぶくろ1个	ロイヤルバッジ1个	–
女王のてぶくろ	ひめのてぶくろ1个	クインヒ–ル1个	–
さとりのてぶくろ	あつでのグロ–ブ1个	さとりそう3个	けんじゃのせいすい2个
くらやみのミトン	あつでのグロ–ブ1个	よるのとばり3个	–
やみわだのミトン	くらやみのミトン1个	うらみのほうじゅ1个	よるのとばり3个

完成品	素材1	素材2	素材3
マタドールグラブ	战士のグローブ1个	みかわしそう4个	しっぷうのバンダナ1个
わざしのてぶくろ	たつじんのてぶくろ1个	リサイクルストーン1个	–
めいじんのてぶくろ	わざしのてぶくろ1个	しんかのひせき1个	シルバーオーブ1个
たつじんのてぶくろ	めいじんのてぶくろ1个	しんかのひせき3个	シルバーオーブ3个
皮のこしまき	ステテコパンツ1个	まじゅうの皮1个	–
しゅぎょうぎ下	けいこぎ下1个	ぶどうエキス1个	–
ブーメランパンツ	ステテコパンツ1个	ブーメラン1个	–
ビクトリーパンツ	ブーメランパンツ1个	とうこんエキス1个	–
はがねのひざあて	てつのひざあて1个	てっこうせき1个	まりょくの土1个
たまはがねのひざあて	はがねのひざあて1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
いけない水着下	あぶない水着下1个	白いかいがら3个	赤いサンゴ3个
きわどい水着下	いけない水着下1个	にじいろの布きれ1个	天使のはね2个
しんぴのズボン	まどうのズボン1个	ひらめきのジュエル1个	やわらかウール2个
けんぽうぎ下	しゅぎょうぎ下1个	ぶどうエキス1个	まじゅうの皮2个
ワンダフルズボン	はでなズボン1个	うるわしキノコ3个	あやかしそう1个
チェインニーソ	ニーソックス1个	くさりかたびら2个	てつのクギ2个
レッドタイツ	ニーソックス1个	赤いサンゴ4个	–
グリーンタイツ	ニーソックス1个	绿のコケ4个	–
ホワイトタイツ	ニーソックス1个	白いかいがら4个	–
とうめいタイツ	レッドタイツ1个	グリーンタイツ1个	ホワイトタイツ1个
龙のどうぎ下	けんぽうぎ下1个	龙のうろこ2个	ぶどうエキス2个
さとりのズボン	龙のどうぎ下1个	さとりそう3个	けんじゃのせいすい2个
てっぺきのレギンス	まもりのスパッツ1个	ヘビーメタル1个	オリハルコン1个
むてきのズボン	ゆうきゅうのズボン1个	リサイクルストーン1个	–
ふめつのズボン	むてきのズボン1个	しんかのひせき1个	パープルオーブ1个
ゆうきゅうのズボン	ふめつのズボン1个	しんかのひせき3个	パープルオーブ3个
エンジニアブーツ	皮のブーツ1个	まじゅうの皮1个	–
はがねのグリーブ	てつのグリーブ1个	てっこうせき1个	まりょくの土1个
たまはがねのグリーブ	はがねのグリーブ1个	てっこうせき2个	ヘパイトスのひだね1个
スパイクレガース	はがねのグリーブ1个	まじゅうのツノ2个	てつのクギ2个
さとりのブーツ	ちえのブーツ1个	さとりそう3个	けんじゃのせいすい2个
はぐれメタルブーツ	メタスラブーツ1个	オリハルコン1个	スライムゼリー6个
メタルキングブーツ	はぐれメタルブーツ1个	オリハルコン1个	スライムのかんむり1个
えいゆうのブーツ	ていおうのブーツ1个	リサイクルストーン1个	–
おうじゃのブーツ	えいゆうのブーツ1个	しんかのひせき1个	イエローオーブ1个
ていおうのブーツ	おうじゃのブーツ1个	しんかのひせき3个	イエローオーブ3个
すてきなサボ	木のくつ1个	うるわしキノコ2个	–
ピンヒール	ハイヒール1个	あみタイツ1个	–
クインヒール	ピンヒール1个	ロイヤルバッジ1个	–
むまのサンダル	まどうしのサンダル1个	ゆめみの花3个	うるわしキノコ2个
ウーシュシューズ	カンフーシューズ1个	ぶどうエキス2个	–
ばんぜんぐつ	あんぜんぐつ1个	まもりのルビー1个	ミスリルこうせき1个
かんぜんぐつ	ばんぜんぐつ1个	まもりのルビー1个	オリハルコン1个
しあわせのくつ	しわよせのくつ1个	ラッキーペンダント1个	–
ようせいのくつ	しあわせのくつ1个	エルフのおまもり2个	–
オベロンのくつ	ようせいのくつ1个	しんかのひせき1个	–
りせいのサンダル	えいちのサンダル1个	リサイクルストーン1个	–
しんりのサンダル	りせいのサンダル1个	しんかのひせき1个	ブルーオーブ1个
えいちのサンダル	しんりのサンダル1个	しんかのひせき3个	ブルーオーブ3个
ちからのゆびわ	きんのゆびわ1个	とうこんエキス1个	–
いかりのタトゥー	あくまのタトゥー1个	とうこんエキス1个	–
ちからのルビー	ちからのゆびわ1个	ルビーのげんせき1个	–
ごうけつのうでわ	きんのブレスレット1个	ちからのゆびわ1个	いかりのタトゥー1个
スライムピアス	スライムゼリー1个	きんのゆびわ1个	–
まもりのルビー	龙のうろこ1个	ルビーのげんせき1个	–

完成品	素材1	素材2	素材3
ちょうネクタイ	ちょうのはね2个	よごれたほうたい1个	–
しょくにんのベルト	皮のこしまき1个	あおのグローブ1个	よごれたほうたい1个
はやてのリング	いのりのゆびわ1个	かぜきりのはね2个	–
ほしふるうでわ	きんかい1个	はやてのリング2个	ほしのカケラ3个
ソーサリーリング	ドクロのゆびわ1个	せいじゃのはい1个	–
しんごんのじゅず	ピンクパール1个	きよめの水3个	さとりそう3个
インテリのうでわ	きんのブレスレット1个	ひらめきのジュエル2个	–
いやしのうでわ	きんのブレスレット1个	命のゆびわ2个	–
ようせいのうでわ	きんのブレスレット1个	いのりのゆびわ1个	エルフのおまもり1个
ロイヤルバッジ	ラッキーペンダント1个	力のルビー1个	まもりのルビー1个
いのりのゆびわ	きんのゆびわ1个	けんじゃのせいすい2个	–
まよけの圣印	きんのロザリオ1个	せいすい5个	命の石1个
はげんのリング	きんのゆびわ1个	さじんのやり1个	ばんのうぐすり1个
はどくのリング	きんのゆびわ1个	どくばり1个	特どくけしそう1个
まんげつのリング	きんのゆびわ1个	どくがのナイフ1个	つきのめぐみ1个
めざましリング	きんのゆびわ1个	まどろみのこん1个	めざめの花3个
りせいのリング	きんのゆびわ1个	ムーンアックス1个	天使のすず3个
スーパーリング	めざましリング1个	はげんのリング1个	はどくのリング3个
ドクロのゆびわ	ソーサリーリング1个	うらみのほうじゅ1个	–
エルフのおまもり	まよけの圣印1个	エルフのおまもり1个	绿のコケ3个
命のゆびわ	いのりのゆびわ1个	命の石3个	–
女神のゆびわ	命のゆびわ1个	天使のソーマ1个	きんかい1个
しにがみの首かざり	ラッキーペンダント1个	うらみのほうじゅ1个	–
ラッキーペンダント	しにがみの首かざり1个	せいじゃのはい1个	–
上やくそう	やくそう2个	–	–
特やくそう	上やくそう2个	–	–
いやしそう	やくそう1个	上やくそう1个	–
上どくけしそう	どくけしそう1个	やくそう1个	–
特どくけしそう	上どくけしそう2个	–	–
きつけそう	上やくそう1个	まんげつそう1个	
つきのめぐみ	まんげつそう3个	–	–
さえずりのみつ	花のみつ3个	きよめの水1个	ゆめみの花5个
ばんのうぐすり	特やくそう1个	いやしそう1个	まんげつそう1个
超ばんのうぐすり	ばんのうぐすり1个	天使のすず1个	めざめの花1个
せかいじゅのしずく	せかいじゅのは1个	エルフののみぐすり1个	–
まほうのせいすい	せいすい1个	まりょくの土1个	花のみつ1个
けんじゃのせいすい	まほうのせいすい1个	まりょくの土1个	花のみつ3个
エルフののみぐすり	せかいじゅのは1个	まりょくの土3个	花のみつ5个
おかしなくすり	うるわしキノコ1个	どくどくヘドロ1个	うしのふん3个
けんじゃの石	オリハルコン1个	さえずりのみつ3个	シルバーオーブ1个
ヘビーメタル	つけもの石3个	てっこうせき3个	–
きんかい	天使のソーマ3个	げんませき2个	さえずりのみつ5个
ヘパイトスのひだね	ようがんのカケラ1个	まりょくの土1个	ガマのあぶら1个
せいれいせき	いかずちのたま2个	こおりのけっしょう2个	おかしなくすり1个
げんませき	せいれいせき1个	超ばんのうぐすり1个	あやかしそう2个
天使のはね	かぜきりのはね3个	きよめの水2个	天使のすず1个
あまつゆのいと	きよめの水3个	まだらくもいと5个	–
にじいろの布きれ	よごれたほうたい3个	ひかりの石1个	あまつゆのいと1个
天使のソーマ	ほしのカケラ2个	けんじゃのせいすい2个	天使のはね2个
ほしのカケラ	ひかりの石3个	よるのとばり3个	–
しんかのひせき	天使のソーマ2个	げんませき2个	ときのすいしょう1个
たいようの石	ほしのカケラ2个	かがみ石3个	ヘパイトスのひだね1个
うらみのほうじゅ	ピンクパール1个	あくまのタトゥー2个	あやかしそう3个
ぶどうエキス	げんこつダケ2个	みかわしそう1个	いやしそう1个
とうこんエキス	げんこつダケ2个	めざめの花1个	きつけそう1个



总觉得经验值不够用？我们告诉你最实用的方法。

金属史莱姆系猎捕心得

金属史莱姆系怪物攻略法

一般来说，金属史莱姆（**メタルスライム**）系的怪物经验值都很高，但是具有属性攻击无效、通常攻击伤害极小（攻击力999也一样）、极易逃跑等变态特点，因此很难大批捕猎。我们给大家推荐一下的打金属系怪物的方法：

序盘：让队伍里的人练就短剑特技“**どくばり**”，1回合连续4次攻击，肯定能固定伤害1点HP，而且有时候会出现1/8概率“急所の一击”，将金属史莱姆秒杀。

还有就是剑特技“**メタル斩り**”，可以对金属系怪物造成固定1～2HP的伤害，1回合4人攻击的话，可以造成4～8的伤害。如果形成COMBO则伤害值在12以上。

中盘—后期：此时已经有了比较高级的装备，使用“**はやぶさの剑**”+剑技“**メタル斩り**”，或者用“**メタル系の剑**”+剑技“**はやぶさ斩り**”，每回合可以给金属系怪物固定2～4的伤害。4人一起使用攻击，每回合可以造成8～16的伤害。如果形成COMBO则伤害值在20以上。

终盘：使用枪雷武器“**メタル系のヤリ**”+枪技“**さみだれづき**”，可以造成对敌全体随机4回固定1～2的伤害。4人攻击的话可以一回合攻击16次，对一个敌人可以造成一回合16～32的伤害，对于**メタルキング**、**プラチナキング**这些HP高的敌人，有比较好的效果。

其他有效特技：4人同时使用**きょくげい**特技“**キラージャグリング**”，随机7–8回攻击，不依存武器，习得之后随时可用。

金属系怪物大量出现的地点

在魔兽の洞窟 B3F中，有大量的**はぐれメタル**出现。首先来到图中这个位置，按X键打开菜单，怪物路过的时候就不会与主角交战。在途中的丁字路口等着，一会之后当**はぐれメタル**出现的时候，立即按B键收回菜单，与之战斗。在这个地方比较有效率，运气好的话，可以每5分钟打到一只，只要不停地打下去，经验值会不断地增加。

另外，在通关一次，再完成海边打鲸鱼的任务得到黄金列车之后，可以来到**ウォルロ**地方北边的高台上，在这里有大量史莱姆系的怪物出现。在图中的位置配置主人公的队伍，就不会碰到敌人，这时候观察周围的地段，当**はぐれメタル**出现的时候立即上前与之战斗，最多可以一次遇到5只**はぐれメタル**。另外在这里还有**メタルスライム**和**メタルブラザーズ**，展现怪的经验值比较低，但是如果你喜欢的话也不要放过。（**メタルブラザーズ**一般不会单独出现在地图上，而是与其他怪物一同出现。）

一般来说，在打金属系怪物的时候，必须有一定的耐性。队伍里的同伴最好都有“**メタル斩り**”这样的特技，大家都选择同样的一招，如果全部命中，那么即使是金属王、白金王这样血厚的家伙也不是什么问题。因此打金属系的怪物，除了耐心、技术之外，有时候也是要靠一点运气的。



←在魔兽的洞窟里的这个位置最容易出现**はぐれメタル**，只要耐心等待即可。

我是一个口袋饭

——来自一个，新世代口袋饭的自白！

早在二十世纪末，我就听说任天堂出了一款叫《口袋妖怪》的游戏十分受欢迎，只是因为一些条件上的限制，我无缘得见罢了。

当我第一次见到《口袋妖怪》时已经是2006年的夏天了，那时，DS版的《钻石／珍珠》蓄势待发，就连GBA都已经快要步入了它的暮年。可即便是这样，也完全不能影响到我对GBA版口袋妖怪的热情。



实际上，我从来都没拥有过任何一个种类的GBA主机（主要指GBA、SP和GBM）。而我之所以能够玩到口袋妖怪完全是拜表哥所赐。当时，受表哥的影响，我的周围刮起了一阵用模拟器玩老游戏怀旧的热潮，我也跟随大势，用模拟器玩起了游戏。后来，我无意间在某模拟网站上看见了GBA模拟器的介绍，于是我忍不住下载了一个，一试玩还真发现这个名为VBA的模拟器还真能完美地运行大部分GBA游戏的ROM。就这样，我的口袋妖怪训练师之旅开始了。

《口袋妖怪叶绿》是我接触的第一款口袋妖怪系列游戏，因为是第一次，所以在选精灵时犹豫了很久，最后还是在一个朋友的建议下选了小火龙。与杰尼龟和妙蛙种子相比，小火龙日后的攻击力明显要高出很多，这很适合我这种喜欢全攻型的训练师。

在选好精灵之后，我的冒险之旅也就正式开始了，因为游戏的整体难度适中，只要合理地运用各种道具和秘传机器等设施即可轻易地通过，所以我很快就打穿了整个游戏。通关后，我乘船来到了一座岛上继续冒险，在这里我抓到了许多以前没见过的口袋妖怪，不过遗憾的是最终我还是没有收集到全部386只小妖怪。

在结束了《叶绿》的冒险后，我便立刻投身到了《红宝石》的世界里。这一次，在面对三选一这个艰难的抉择时，我凭借着上一次的经验选了火鸡陪伴在我的左右（事实上这是一个非常正确的选择）。



与《叶绿》相比，这次的冒险显然更加的令人难忘。因为在游戏的过程中，我不仅抓到了许多以前抓不到的妖怪还让我见识到了传说中的古拉顿。而通关后的冒险依旧充满了乐趣。

之后，我便开始玩《绿宝石》了。这次与《红宝石》一样，在故事的开端我选了火鸡为日后的冒险伙伴。

《绿宝石》的剧情与《红宝石》相比变化倒是不大。不过在游戏中有一段描写列空座、古拉顿和海牙皇三个神兽决战的动画却让我震憾不已。尽管这段动画算不上精美，但确实带给了我很大的震憾，这种震憾我是难以用语言表达出来的。

在稍稍尝试过几款PM后，我得出了联机对战和捕捉各种各样的口袋妖怪是本游戏的两大乐趣之所在的结论。可因为我是用模拟器玩口袋妖怪的，而模拟器不能联机，所以捕捉精灵就成了我玩PM的最大乐趣，但单一版本是无法抓到全部386只PM的，这不禁成了我的一大烦恼。不过，幸运的是我在网上看见了能抓到全部口袋妖怪的同人修改版本，这不禁让我大喜。于是我又开始在PM的世界里奋战了。

经过三个月的努力，我终于将GBA上的几款《口袋妖怪》（《火红》除外）的图鉴完成了。虽然过程相当艰难，但结果还是令人非常高兴。

"花这么长的时间，来玩一款游戏，值得吗？"这是我时常问自己的一句话。尽管我产生了这样的疑惑，但我还是忍不住要玩下去。这一切，也许就因为是我已经在成为了一个彻头彻尾的口袋饭了吧！　□文/苍之火焰



TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.036

MGS崛起，雷电的眼睛

不知大家注意到没有，尽管《合金装备 崛起》的演示视频非常之短，所透露的内容和信息也极为有限，但是其中花了相当长的比重在雷电的正面特写镜头上，而这段镜头最大的玄机，就在于雷电眼睛的颜色！

在之前雷电登场过的两部作品：MGS2和MGS4中，雷电的眼睛一直都是蓝色的，而在这段演示视频中，雷电的眼睛颜色被定格在了棕色！如果大家手头还有这段视频的话，可以仔细观看一下，最开始的时候是一连串运动的镜头，直到当镜头推到雷电这双棕色的眼睛时，突然就停住了，





而现在本作的海报上的雷电眼睛也都是棕色的。

不过，接下来，更有意思的事发生了，当代表本作标题"崛起"的英文字母"RISING"的R重叠到雷电的眼睛上时，其又变成了蓝色，甚至还有专门的放大定格特写镜头！看来，在"崛起"中，关于雷电眼睛为什么会变成棕色将成为一个值得期待的话题。

由于目前所知信息太少，所以还无法给出准确的推测，其中可能的一个原因是：正如雷电如今这副类似生化忍者的装备一样，这只棕色的眼睛是类似4代老蛇所使用的"SNAKE EYES"一类的高科技装备？也欢迎有想法的朋友一起探讨。

MGS崛起，风神与雷神

还是在"崛起"的影像中，最开始的背景中闪现过一段类似日本神话的绘图，那么这幅画究竟有何来历呢？

这幅画在日本也算是有名了，名为"风神雷神图屏风"。作品创作于17世纪的江户时代，全卷两幅各长169.8×154.5cm。现藏于京都建仁寺。本图虽既无落款亦无印章，却被认为是日本琳派画风的代表画家表屋宗达的真迹，而且为其晚年的至高代表作，被日本称为国宝。对开屏风，整面贴金箔，右绘风神，左绘雷神。

日本神话中的雷神，通常被描绘成击鼓造雷的恶魔，传说中执掌天气的神祗，日本传统的门神，通常与风神结对出现。日本民间认为，由风神和雷神守门，可以使得全年的天气都风调雨顺。在日本东京的浅草寺内有一个著名景点"风雷神门"，穿过风雷神门就意味着风调雨顺，逢凶化吉，顺心如意。

值得一提的是，在不少神话甚至是动漫作品中，也常常将它们描述成为互为对抗的角色而存在。在"崛起"中，雷电毫无疑问应该是主角了，雷电有可能代表"雷神"；那么，"风神"又是谁呢？在游戏中，将会作为雷电的伙伴、还是作为雷电的敌人？

MGS美版日版配音PK，宅男科学家Otacon（Christopher Randolph VS. 田中秀幸）



本期开始，在介绍配音演员时，将同时介绍该角色的美版和日版配音演员。Otacon的美版配音演员是Christopher Randolph，他的表现可以说是基本称职的，一个常年沉迷于研究的科学家性格被他表现了出来。但是Otacon这个外号的根源——Otaku的一面，Randolph却无法在他的配音中很好的展现出来。在这一点上，田中秀幸的表现要更为全面性，即便是在无线电对话里的配音，也让人感到其有血有肉。不过说到在对"宅"的表现上，或许日本的配音演员比较"天时地利"吧……（笑）

樱井政博の游戏制作理念谈!

本期焦点 和游戏制作无关的其他理念谈(喵)

这个专栏的名字叫"游戏制作理念谈",至今为止,无论在什么时候,我一直在努力撰写和游戏有关的东西。这就是这个专栏开设的目的所在。

但是,写过这么多期之后,我终于开始考虑写一些"和游戏完全无关"的内容了。喜欢看和游戏有关的内容的玩家们,这次真是抱歉了。不过,下面的文字也许与游戏有关也说不定哦。

终于要说到正题了。这次我要讲的是多年来的宿愿——"养猫"变成现实的故事!



↑苏格兰折耳猫性情温和,不需要很苛刻的饲养条件,适合各种人群。

这只小猫是雌性的苏格兰折耳猫。看一看它的照片吧。麻烦了,怎么办啊,太可爱了!用爱猫的人的术语来说,它属于娇小可爱的类型。啊,为什么说是爱猫的人?你们没问过我是爱猫派还是爱犬派?我当然是爱猫派了!

以前我曾经写过,自己因为居住条件的原因无法养猫的事情(单行本第2卷124页)。虽然我很喜欢猫,但是出于种种原因考虑,最后还是放弃养猫的想法。

其实我在老家生活的时候,前后养过两只猫。第一只是白色短毛的杂种猫,两只眼睛颜色不一样。第二只是灰色的波斯猫,两只猫咪都很可爱,在某种意义上说,当时还是一个孩子的我,和猫就有了很深的感情。

但是,长大独立生活是必然的事情。在我一个人生活之后,虽然很想养猫,但是却没办法饲养。其中一个原因就是工作太忙,没有时间照顾宠物。当时我整天都在公司负责游戏开发的工作,猫猫被独自扔在家里,实在是太可怜了。……啊,你问我养宠物是人的天性,只要想养,还有养不成的吗?不是这样的。这些问题并不是简单的小问题。至于宠物该不该养,归根结底,说到最后就是一个严肃的话题:"你能不能好好地照顾它"。

即使平时很忙还要养宠物的游戏制作人其实有很多。对于这些人来说,在家里最困扰自己的就是宠物的食粮和上厕所的问题。要是赶上忙的时候,没有时间照顾,宠物在家如果生病,或者不小心咬到电线发生意外怎么办?就算每天担心这些事情,最后也不能对自己的宠物做到无微不至的关怀。宠物也是家庭的一员,大家生活在一起,不负责任的事情是不能做的。

但是,搬家之后,现在我住的地方离公司近了好多!而且是一间适合养宠物的公寓,只要有足够的时间,其他事情都好办。就这样,我踏出了走向宠物之家的第一步。

买猫的事情不着急,能遇到一只什么样的猫是非常重要的。结果我找到这只小猫,把它放在车里,花了一个小时开到某个地方,之后看它有什么反应。

正在我看着它,考虑该怎么办的时候,它突然跳到我的手中,扶着我的胸口一直朝上看,嘴里发出喵喵的声音,似乎要对我倾诉什么,它离我的脸只有不到一公分的距离!



↑小猫刚来的第一天,看起来很老实的样子,以后我们要好好相处哦!

啊,受不了了,我败了。怎么样都无所谓,从今天开始你就跟我一起生活了。就这样,我的家中增添了新的家族成员,我给它取了一个名字叫"FUKURA"。

顺便说一句,在我写下这页专栏的时候,我和它一起生活仅仅2天。在开始养猫之前,我用了一个星期的时间来改善自己的居住环境,为它尽量提供各种便利的条件和安全的保障。我每天都要和它一起玩,注意它的安全,危险的地方绝对不让它进去,还有清理它留下的便便,真是忙得不可开交。

在我很小的时候,我曾经拥有过这样愉快的时光。但是这样的快乐我已经很久不曾体验了。从现在开始,我们将一起度过漫长的岁月,请多关照!这一期专栏是为你写的,就算你读不懂,也给我好好看一看啊!

冈本吉起の业界名人茶座

中村光一:游戏制作人诞生记(后篇)

上回说到中村光一在成立ChunSoft之后开始与Enix的堀井雄二合作,制作了《勇者斗恶龙》等优秀游戏。但是,在开发2代《恶灵之众神》的时候,中村先生遇到了许多困难。这究竟是怎么回事呢?我们来问问他。

麻烦频出的时候

冈本 当时你遇到了什么麻烦呢?

中村 以前作品的程序编写都是我一个人独立完成的。但是DQ2的作业量十分之大,一个人做不完,所以就由几个人分工承担。这在当时我们的游戏制作中还是没有先例的。我们将各个不同环节的工作单贴上写有不同人名字的标签,因为失误,标签贴错的情况时有发生。大家把完成的程序合在一起的时候,麻烦自然就出来了。当然了,在试运行的时候出现了麻烦之后,我们首先要做的就是让各人检查自己分工的部分,结果谁也没查出问题来,也就没法进行除错,直到我们发现贴错标签之后(笑)。

冈本 这还真是要命啊。

中村 当时Enix跟我们说"发售日绝对不能再往后拖了",结果我们一直到游戏发售之前都忙得跟头骨碌的。

不可思议的《迷宫》

冈本 但是现在来看的话,DQ这个系列从1代之后就已经成为超重量级的作品了啊。当初为了买DQ2而彻夜排队的人群,直到现在都被作为传说。与此同时"只要是DQ发售就一定会延期"的传说也不胫而走(笑)。之后ChunSoft制作了《弟切草》,开创了"音效小说"的游戏类型先河,还制作了TV Game上第一款随机迷宫游戏《特鲁尼克大冒险》。选择这位胖胖的胡子大叔作为一个系列第一部作品的主角,真是有点怪的啊(笑)。

中村 《不可思议的迷宫》系列最初是受PC上的ROGUE这个随机生成地图的RPG游戏的影响而开发出来的。但是当时在日本知道ROGUE的人不是很多,这种奇怪的游戏系统要被广大玩家接受不容易,我们就借用了在日本人气相当高的DQ中的角色。但是说到游戏的主角应该是谁,我们考虑到这个游戏的目的并非不停地靠战斗取得胜利,而是一边逃跑一边在迷宫中收集宝物挣钱,所以我们经过比较,觉得商人比起勇者、战士这些职业,更适合这个游戏。

冈本 确实是这样。而且使用DQ里这样温和的角色,玩家们玩起来也不紧张。但是后来的作品《风来的西林》却是完全原创的角色……难道你们舍不得支付版权费用了吗(笑)?

中村 不是这样的(笑)。在制作《特鲁尼克》的时候,我们发现世界观和一些设定与DQ很难吻合,我们就根据适合的世界观制作了一个完全原创的游戏,这就是我们自由制作的《风来的西林》。像在商店里偷窃道具这样的行为,身为善人的特鲁尼克是做不出来的(笑)。还好《西林》很受玩家们的好评,也成了独立的系列。

来自过去的梦想

冈本 玩家们对于迷宫系列是接受的。最近ChunSoft制作的《口袋妖怪不可思议的迷宫》卖得也相当不错。而《428 被封锁的涉谷》得到了40分的满分评价,你应该笑的合不拢嘴了吧?

中村 能够获得这么高的评价我确实很感激。不过其他的满分游戏都是销量超百万的大作,《428》显得逊色很多,即使和大作们列在一起,也会显得十分渺小(笑)。

冈本 还说自己渺小,你不是买了一部超级拉风的游艇吗?买游艇也算是不一般的爱好了,别人有钱的话都是买房买车买别墅什么的。

中村 我可没有那么富有(笑)。因为我过去很喜欢船,比起买车买别墅,还是买船更合我的意愿。买船的事还是在10年前,我30来岁的时候,买的是一艘只有20英尺长的中古船,船上有2个发动机,当时其中一个还是坏的(笑)。现在那船停在埼玉县荒川的码头,顺着河一直来到东京湾的时候,燃料就用光了。我买这个船是为了实现自己过去的梦想。如果方便的话,冈本先生也来玩玩?

冈本 其实我这个人很容易晕船的……(笑)但是如果可以在船上钓鱼的话,我一定来!到时候把SEGA的名越稔洋先生一起叫上,大家穿西装带墨镜,开船到东京湾,把灌满水泥的铁桶扔到海里去!

中村 肯定会被当作黑社会杀人而遭逮捕的,还是别这么做了(笑)。

格斗天尊

名将队长——代言CAPCOM形象的战士

这些年来，CAPCOM的形象究竟由什么角色来代表呢？CAPCOM官方的最初代言人，是《名将》的主角。

□文·莱团



四人同乐的美好回忆

说到《名将》（Captain Commando）这部游戏，街机爱好者应该没有不知道的。在90年代初的街机厅中，CAPCOM的游戏可以说是人气相当高的。这类街机在亚洲地区之所以比其他游戏流行，一方面是因为CPS1基板比较容易拷贝，另外CAPCOM的游戏也确实很耐玩。除了《街霸》系列格斗游戏之外，CAPCOM在当时最拿手的自然是横版过关类型的游戏。《名将》是CAPCOM的横版街机游戏中极罕见的四打机台，其他大部分CAPCOM游戏一般都是双打或者三打（一般来说当时KONAMI、SEGA等公司的游戏四打的机台多一些）。《名将》的原装机台结构紧凑，攻击键和跳跃键都是半圆的，两键合在一起正好构成一个圆形，节省了空间。当玩家们四个人一起凑在屏幕之前闯关杀敌的时候，那股热闹劲还真不是其他游戏可以比拟的。《名将》也正是因此而成为留在玩家记忆中的经典。

他的名字是“CAPCOM”

说到这里我们应该向大家介绍一下我们今天介绍的《名将》中的主角了。Captain Commando是《名将》的核心角色，一看就知道是个类似美国漫画英雄一样的人物，而且在游戏里是主角。而我们仔细观察一下他的名字，就会发现Captain和Commando每个单词前面的三个字母拼起来的话是“CAPCOM”。实际上，作为完全原创的游戏角色，CAPCOM确实想把他塑造成自己街机游戏的代言人，就像任天堂的马里奥、世嘉的索尼克一样。从某种意义上说，名将队长也确实为CAPCOM培养了一批忠实玩家。如果说CAPCOM的家用机代表是洛克人，街机格斗类代表是隆和春丽，那么名将队长作为清版过关类游戏的代表，其地位也确实不可撼动。

说来也怪，虽然名将队长代表着CAPCOM的形象，而且在四人战队中也处于领导者的位置，但是他并不是第一个可以选用的角色。使用短刀的木乃伊外星人MACK（日版为JENNETY）才是老大，而且玩家们也觉得使刀子的老大比用火的队长好用，看来做主角就是缺了那么一点人气和个性，真是没有办法的事。

从清版平台到格斗世界

到了90年代后期，CAPCOM的横版过关游戏逐渐衰落，《名将》也逐渐淡出了大家的视野。直到《超级漫画英雄对CAPCOM》的时候，我们又看到了名将的身影。毕竟是CAPCOM自创的招牌角色，不在VS系列里露下



脸的话也实在说不过去。于是这位大哥终于有了与隆、春丽、金刚狼、蜘蛛侠这些高手过招的机会。《MVC》出了2部，名将队长的实力还算比较强大，所以在这个系列里也很出风头。

到了2004年，当NAMCO与CAPCOM一同推出战棋游戏《Namco X Capcom》（好没创意的名字）的时候，队长带领着他的同伴们又回到了久违的战场上。这时我们才发现原来《名将》里的忍者与《快打旋风》里的凯同是出身于武神流的忍术传承者，他们两个组合起来还有特殊的加成效果。

《名将》系列在CAPCOM的横版游戏中名气很高，再加上是CAPCOM自主设计，拥有角色肖像权的游戏，所以这些年来经常被移植到各种主机上。从最初缩水的SFC版到PS版再到现在PS2、PSP上的完全移植版，哪个时代能够缺少《名将》呢？即使是现在，玩家们玩起昔日的经典，总会回想起无限的童年美好时光。

CAPCOM电子的猛者

猛者风云录：加藤弘喜篇（2）

作为游戏导演的工作，真相究竟是什么样子？

嗜赌如命的大学时代

加藤弘喜在小的时候就玩过许多游戏。在1981年Epoch发售Cassette Vision之前，他就已经接触了“打砖块”、“乒乓球”等LSI桌面游戏。当时在住家附近的点心店里，摆放着两三台各种游戏机供来这里喝茶的客人们游玩，就像游戏厅一样。在上了初中之后，加藤就暂时没有再玩游戏，直到高中毕业进入大学之后，他买了一台SFC，重新回到了游戏玩家的世界。

但是加藤弘喜在大学的时候有一个非常不好的习惯：酷爱赌博。当时他在和同伴们玩体育游戏的时候，经常以金



钱作为胜负的赌注，长期乐此不疲。为了筹集赌资，加藤每天到许多地方打工，在酒吧做招待，在卡拉OK做服务生，在补习班做代课讲师，在洗浴中心做清洁工（最后一个兼职挺寒的），除了每天在学校必修的课程之外，其他的时间里他都在大学停车场的车中睡觉。到了放学时间，他回到住处洗个澡，一到傍晚又开始出去打工。如此往复，一个月能挣到30万日元。但是这些钱拿来赌的话是远远不够的，每次挣回来的钱差不多全部都拿去跟人赌博，或者投到了赛马场中。以加藤的性格，是不太可能对RPG或者AVG这样需要花费时间的游戏产生兴趣的，但是在进入CAPCOM之后他还是参与制作了一部以剧情见长的游戏——《生化危机》。

为世嘉制作《生化》

在《生化危机》移植到SS主机的时候，加藤弘喜作为CAPCOM方面的游戏制作者，担当游戏的企划工作，开发工作由当时世嘉的子公司Nextech负责。在1代开发结束之后，CAPCOM本来打算将《生化危机2》做成PS和SS平台都对应的作品，而且Nextech为此做出了许多工作，但是最后该作只在PS上发售（1998年）。对于SEGA来说，SS失去了一个重量级作品，是很大的损失。于是CAPCOM又计划为世嘉的新主机Dreamcast开发一部全新原创的《生化危机》，这就是《代号维罗尼卡》。

加藤弘喜在1998年的时候担任了《代号维罗尼卡》的导演工作。游戏的初期制作按部就班，设计剧本、地图，设置各种解谜，以及角色的动作捕捉等等。这些初期工作有许多都是导演必须负责的，在完成初步的制作之后，是各种细枝末节的补充，在制作的时候，导演必须做出适当的指示。这些实际作业需要先在清晰的头脑中构筑出一个差不多的样子，之后才能投入制作。在制作的时候不能固守最初的设想，到最后做出的东西往往是另外一个样子。而导演的工作就是监督和指导工作人员在制作的时候注意各种细节的调整。

在制作《代号维罗尼卡》的时候，加藤考虑到《生化危机3》的故事性过于薄弱，而且PS的机能有限，引起玩家的不满，于是他决定《代号维罗尼卡》不但在画面上要比PS上一个台阶，而且游戏的流程也要被设计得比以前长。不过当剧本编写完毕，做出游戏之后，加



↑当游戏主机还处于如此原始的时代，游戏制作人其实是一项很简单的工作。

藤弘喜又发现游戏的流程又有点“过头”了——初次游戏的通关时间一般都在10至15个小时左右。相比以前几部《生化》只有几个小时的通关时间来看，真是太长了一些。游戏流程长度是由导演加藤弘喜决定的，即使是三上真司也奈何他不得。尽管三上曾经对《代号维罗尼卡》的流程过长感到“愤怒”，但是游戏的制作就是这么进行了下来，并且从1999年底延期到2000年发售。

《生化危机 代号维罗尼卡》是CAPCOM为SEGA的主机开发的独占作品。也许很多人今天对于这句话很不以为然，但是我们有必要再强调一遍，在CAPCOM看来，这确实是一部独占作品，因为在PS2、NGC上发售的并非《代号维罗尼卡》，而是《代号维罗尼卡完全版》，就像《忍者外传》系列永远为XBOX系主机独占，在PS3上发售的游戏是《忍者外传Sigma》一样。





诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后"■"标识为针对该话题的留言。

本期关键字：神作9、HDMI、盗版北极熊

发言者M：ENTERBRAIN数据发表，2009年7月11日由SQUARE-ENIX发行的NDS用游戏『勇者斗恶龙IX』国内推定贩卖数两日间234万3440本达成（集计期间：2009年7月11日、12日）。超过了前作『勇者斗恶龙VIII』初周的销量（223万7000本）■这么快？■40万还差不多。■假的，我不信。■平行世界你好，平行世界再见。■很好，第三方抛弃缩你平台是明智的。■装机量多那么多，销量也就多了十万，还算成功吗？■DQ9可以选择PS2，可以选择PS3、可以选择Wii、甚至选择XO。但选择DS我就认为是错误的。这将让国民RPG的位置从此走向尴尬。■DQ就这样从此走向尴尬了，在一个中国宅男的脑海中的世界■看来首周可以过300万了 日本新记录诞生■首周怎么过300w? 周六发售的.就只有两天而已...■根据MC的数据，首批出货不到300万，首周两天消化率大约81.56%左右，也就是说还有50万左右没有卖出去。■50万的数字对于其它游戏而言已经很高了，所以游戏店还可以看到很多，DQ9是正常的……■能到达最鼎盛时期的600万吗？■哪来的数据？搞笑。日本单作最高就是7代，410万。■这作如果只出在PSP上绝对千万级别 可惜出了DS版，哎 不过还是相信PSP完美版会破500万的。■坐等这两天入手的人半数退货，然后值崩。■某站那帖经过各位大神的分析，已经得到了DQ9会在几周内跨平台的结论了。

发言者 M：说SONY原厂HDMI线不鸟360，这是真的假的？ 技术上并非不可能 但是能干出这种事来的话……■假的，我试过。■真能黑，真假姑且不论，你怎么不说是360不鸟SONY原厂线呢？■我用的就是，咋个不鸟法儿？■233MAX，这神了。■我家的号称360原装HDMI线倒是很鸟PS3■为什么这种子虚乌有的烧饼言论总能在某些人身上体现出来呢？是不是欠揺？■这种标准定制的玩意稍微动下脑筋就不会有这样幼稚的想法。■怎么不说PC不鸟PSP的USB接口呢？太没下限了。■生化赠的那个电锯不能用倒是真的■是真的，XBOX360一插SONY的原装线，立刻三红。■哈哈，生化5的电锯不鸟PS3啊，两个版本都一样不鸟

发言者 D：据路透社报道，根据美国的最新年度名单，中国和俄罗斯仍是世界上最大的盗版和假冒产品基地。其它优先监视国家还有阿根廷、智利、埃及、印度、以色列、黎巴嫩、泰国、土耳其、乌克兰和委内瑞拉，另外30个国家的优先级较低，而根据双边协议，巴拉圭仍处在特殊监控计划之下。■俄罗斯刚刚把中国的走私货给弄走了……黑吃黑啊。■中国人的普遍收入离玩正版还十万八千里哪。■中俄都是难兄难弟。■巴拉圭仍处在特殊监控计划之下……巴拉圭到什么程度了？■什么是特殊监控计划？■已经见怪不怪了……■美国佬天真得以为我们买D版就是让他们少赚Z版钱吗？以为我们用了这么多D版，要是换算成Z版那么就是损失多少钱啊？告诉你，要是哪天真没了D版，我们还是不会去买你们的Z，最多不玩就是了，又不是吃饭一样必需！■中国的中产阶级在逐年上升，尽管所占人口比例依然很小，但人口基数大。13亿人口即使只有其中的千分之一买正版，一款游戏也能卖出至少100万套了。■拿13亿的N分之一说事是逻辑错误。■没钱可以不用，没人逼你用。■从老美兜里抢钱，好，应该大力提倡。■从老美兜里抢钱，好，应该大力提倡。■绝大部分软件是有D就用，没D也不会花钱买，何况有很多不要钱的免费软件。

vol.15 电玩阴谋论

DQ9登陆Wii?

DQ9将发售Wii版?

传说中的日本国民RPG《勇者斗恶龙9》终于在今年7月11日发卖，发售当天日本各地的游戏店前都排起了长队，最多的甚至超过千人。如此盛景，好像已经有许久没有在日本游戏市场出现了，即便是同样的顶级RPG游戏FF发卖时也没有热闹到这种地步，这也足以证明日本玩家对DQ的喜爱。

DQ系列堪称RPG作品的元祖，自从1986年第一作在FC上发卖以来，已经成为了日本人气最高的RPG游戏，2的发售甚至引起了所谓的"DQ社会现象"。自此之后，直到2004年一共制作并发售了8款系列正统作品，13款外传作品，系列累计销量截止2008年7月达到4600万份。前作DQ8日本销量361万分，全球累计销量472万份，创造了约510亿日元（约合人民币35.4亿元）的经济价值！

DQ系列的8款正统作品中，前6款都出在了老任的主机上，之后的7和8由于是按照系列一贯"DQ只出在销量最高的主机上"的原则，而给了索尼的PS系主机，如今DQ再次回归老任的怀抱——除了刚刚在DS上发售的9之外，10也预定在Wii上推出。

然而，就在DQ9正式发售前两天，突然爆出一条"DQ9将在Wii上发售"的惊人消息，那么，究竟是怎么回事呢？

一段文字引发的悬案

所谓"DQ9将在Wii上发售"的消息其实源自日本雅虎的一条回顾DQ历代的新闻，在这条新闻的最后一段话里有这样的文字**"そんな好调な任天堂のDS専用ソフトとして发售される（ドラクエ9）。さらにWiiでの发售も预定されており……"**这段话直接翻译过来意思就是"在如此情势大好的任天堂DS上发售的DQ9，以及Wii版发售预定……"

怎么样？这段文字看上去意思应该就是DQ9将要推出Wii版了，而且不止如此，其中后半句话还是修改之后的，有人找到了被修改之前的文字如下**"今年の冬には、Wiiでの发售も控えており"**，翻译过来就是"今年冬天，也将在Wii上推出"。如此一来，意思就更为明显了。

如果以上推论属实的话，DQ9莫非真要在Wii上推出？可是有这个必要吗？9代在DS上发售，10代在Wii上发售——这样的组合无论是对于SE还是任天堂而言都已经足够了，根本没有必要再把9移植到10上。这则新闻放出后，立马引发了无数玩家的关注，许多人还举出了许多佐证和猜想：例如DQ9之所以一再延期就是临时决定移植Wii版；DQ9和许多DS游戏将在Wiiware上推出；雅虎应该不敢拿DQ这样的国民大作乱开玩笑等等。

断章取义害死人！

总之先不管这些乱七八糟的猜想是否果真如此，总之一时间国内许多论坛上关注DQ以及业界的玩家朋友们战得热火朝天。可惜，小编找到原文完整的仔细阅读了几遍后，只能遗憾的告诉大家，这则新闻已经确定可以PASS了，只不过是某些人翻译时断章取义所造成的恶果而已……

在原文中的倒数第二段有这么一段话**"ワイヤレス通信やタッチスクリ－ンなど携帯型ならではの新たな要素を组み入んだニンテンド－DS、リモコンによる操作とインタ－ネットサ－ビスでファミリ－层を狙うWiiなど……"**，其大意就是指的DQ9和10两款新作的发售平台分别是，搭载了无线通信与触摸屏功能的新掌机NDS，与使用体感操作以及网络服务并以家庭为顾客目标的Wii。简单来讲，这篇原文后半篇并非只是在讲DS上的9代，同时也包括了Wii上的10代。



如果有人不仔细阅读上文，而只是将目光注意在最后一段文字上的话自然就会得出本文最开始的那个结论，但是实际上呢，那段文字的真实意思应该是"在如此情势大好的任天堂DS上发售的DQ9，以及Wii版发售预定（的DQ10）……"至于后半句话的修改，实际上只是对DQ10发售日期的订正而已。总而言之，所谓"DQ9将在Wii上发售"的新闻纯属断章取义、子虚乌有之事。

最后引用一下SE社长和田洋一当年对DQ9是否会移植给出的确切回答：**"从DQ9的游戏设计的方面来考虑，不会向其他平台进行移植。"**



虚拟电子歌姬终于在盛夏走到我们的手中，作为初音未来首次登陆PSP的作品，本作的表现无疑是出色的，数十首初音经典名曲，搭配精心制作的PV演出，给每一个追求时尚的玩家带来极为休闲欢快的享受，自己制作PV更是满足了创作方面的需求。这是个火热的夏天，也是一个时尚的夏天。 □文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：初音未来 女歌手计划			2009年7月2日
	音乐	SEGA	6090日元	日版
	UMD	1人	364KB	12岁以上

1 自由演奏模式，全歌曲制霸目指

フリープレイ，听着美妙的歌声，随着初音的翩翩起舞击打欢快的节拍。和通常的音乐节拍游戏类似，游戏最基本的模式。

本作共包含36首歌曲，多为近些年初音热潮中诞生的经典名曲，以及FANS、同人创作的优秀曲子，还有一些游戏原创乐曲。游戏初期分不同的标签共有6首歌，把对应标签的歌曲以STANDARD以上评价完成一次即会出现下一首歌曲。直到全部36首歌曲CLEAR后就会出现ED画面。

↑虚拟电子歌姬终于在盛夏走到我们的手中作为初音未来首次初音经典名

游戏中还包含4首隐藏歌曲，分别要把“荒野と森魔法”和“いのちの歌”同一难度连续通过3次后就会出现。



2 节拍式演奏，考验你的音律

玩过DDR和太鼓达人的你一定对初音的节拍演奏非常熟悉，不过还是存在一些不同点。演奏中，画面上会出现一个个按键形状的指针，指针箭头会沿着顺时针转动，同时画面上出现按键形状的提示音符，并向这些指针飞去，当与指针完全重合时指针的箭头会正好指向正上方12点方向，此时按下相应按键就是GOOD，得到的分数最高，如果差一点就会得到依次较低的评价，如果打空了自然会得不到分数，形成的连击COMBO也会中断。

画面左下方有一个圆形的计量槽，类似于体力的设定，一开始有一半，击打音符成功、连续COMBO都会增加这个槽，每到歌曲高潮时每一次COMBO还会额外增加100分，依次叠加上升，最大到5000。而击打落空或按错都会减少槽的计量，减到接近底线时会发出红色叹号警告，一旦计量槽减为零演出就会失败。

3 挑战更高的难度开启PV演出

每首歌都有EASY、NORMAL、HARD三种难度，一开始只有前两种，把相应的歌曲以GREAT难度完成后就会追加HARD难度。

难度指的是歌曲演奏中音符的按键难度，可以从歌曲的难度星级来判断，难度越高音符的变化就越多，节拍中的音符数量也会明显增多，同时速度也会越快。比如一首歌的EASY难度只有一星水准，演奏中只会出现少量的圆圈节奏按键，速度也很慢，很容易完成，而NORMAL会上升为二星，会同时出现两种按键，速度也会变快，到了HARD难度，所有的四种按键都会大量交替出现，速度也上升为最快，这无疑就是最高的挑战。完美完成歌曲的HARD难度会取得最珍稀的隐藏要素，向全HARD CLEAR努力吧。

↑把歌曲的HARD难度通过后会开启PV欣赏模式，不必担心音符尽情欣赏初音的演出吧。

当然这不是一件容易的事，某些歌曲的HARD难度几乎可以用变态来形容。

4 庞大海量的服装与造型变换

モジュールコンバート，初音拥有多到数不清的服装造型，除了初期的绿色葱娘造型外，丰富多彩的衣装、头饰、发型甚至整个人的外貌都可以自由变更。只要在游戏中达成各种各样的条件，这些换装就会逐一开启。换装的效果会反映到游戏的任何地方，演奏模式、主菜单、初音部屋，以及编曲模式中的造型选择，风格迥异的视觉效果会给游戏带来永不重复的新鲜感。


↑精美的读盘插画也是收集要素之一。

游戏中包含的服装造型可以用海量来形容，既包含官方的设计服装也有着很多粉丝设计的同人版服饰，像镜音、弱音等其他虚拟歌手的造型也会以换装的形式出现，努力收集这些换装是件既快乐又辛苦的事情，当然，在数十首歌中变换不同的服装造型，欣赏风格不同的演出，本身就是乐趣十足的事情。

5 装点漂亮舒适的初音房间

ミクルーム，初音居住休息的地方，你可以在这里看到初音不演出时的平常一面。趴着休息、看书、发呆，各种各样的动作，游戏中玩累了就可以到这里休闲一下，看看萌萌的女孩子。

你还可以对初音的房间进行装饰，把它打扮得更漂亮。达成游戏中的条件会获得各种道具（多为完成歌曲后随机获得），用这些道具就能对房间进行装修，增加房间的情趣，初音也会对这些新家具产生相应的反映，如好奇、喜欢、使用等，非常有意思。

用游戏中得到的各种各样的装饰品来装点房间，让初音的休息环境更加舒适。毫无疑问，这也是吸引玩家收集要素的动力之一，尤其对于宅男来说，一个可以随时参观的女孩子房间，谁不希望更漂亮点呢？


↑房间里可以变换各种不同的视角，从不同的角度观察初音的细微动作。



6 编曲模式，最富内涵的时间杀手



这是本作最有内涵，最有玩头的模式，你可以选择PSP记忆棒内的MP3，制作属于自己的动画PV。只要你的想象力足够丰富，游戏就拥有无数种可能性。

选择曲子：进入リズムゲームエディット模式，选择"最初から"建立一个新档，之后会要求选择歌曲，可以选择当前打出来的初音歌曲，按R键会切换到记忆棒内的音乐目录，你存放在里面的MP3都可以拿来使用，无论是日文歌、英文歌还是中文歌，或者是音乐BGM都可以，当然做出来的谱子还是原声演唱，游戏不支持初音演唱游戏之外的歌曲，选择好后按决定。

设定曲子的BPM：这是个专业术语，如果不太懂音乐的话可以找来BPM测试软件预先测一下曲子的BPM，这样比较准确，决定好后进入下一步骤。

设定节拍：就是曲子每一小节的拍数，有2拍、3拍、4拍共选择，如果希望更细致的编辑建议选择4拍。

外观设定：选择PV中初音的服装造型、演奏的按键音效和背景舞台，这些可以根据自己喜好来选择，同时影响到PV的演出效果。

节奏编辑：这是最主要，也是最累人的环节了，设定每一小节的演出细节。リズム为设定当前节的音符种类，ターゲット为设定音符的出现位置，和音符的移动方向，ステージ则是设定当前节的背景效果，在不的节变更不同的背景即可实现歌曲中不断变换背景的效果。

编辑的时候屏幕右上角会显示当前已经使用的容量，一首编曲是有容量上限的，增加节拍、人物、背景的特效都会占用一定容量，在限定的容量内做出一段好的PV也是门艺术哈。

编辑小节时下方的"プレビュー"可以从当前节进行预览，用来随时查看实际效果。END则是从当前节终曲，演奏到这里结束。

全歌曲出现条件一览，歌手的称王之路

粉红色标签	
歌曲名	获得条件
ワールドイズマイン	初期歌曲
ひねくれ者	ワールドイズマイン任意难度Clear1次
恋は战争	ひねくれ者任意难度Clear1次
その一秒スローモーション	恋は战争任意难度Clear1次
メルト	その一秒スローモーション任意难度Clear1次
蓝色标签	
歌曲名	获得条件
Far Away	初期歌曲
ストロボナイツ	Far Away任意难度Clear1次
Star Story	ストロボナイツ任意难度Clear1次
Last Night，Good Night	Star Story任意难度Clear1次
Packaged	Last Night，Good Night任意难度Clear1次
橙色标签	
歌曲名	获得条件
雨のちSweet*Drops	初期歌曲
ミラクルペイント	雨のちSweet*Drops任意难度Clear1次
フキゲンワルツ	ミラクルペイント任意难度Clear1次
マーヅナル	フキゲンワルツ任意难度Clear1次
Dreaming Leaf　ユメミルコトノ	マーヅナル任意难度Clear1次
黄色标签	
歌曲名	获得条件
荒野と森と魔法の歌	初期歌曲
荒野と森と魔法の歌（レンver.）	荒野と森と魔法の歌NORMAL难度Clear2次
荒野と森と魔法の歌（リンver.）	荒野と森と魔法の歌NORMA难度Clear3次
ハト	荒野と森と魔法の歌任意难度Clear1次
moon	ハト任意难度Clear1次
ゐくゐく菌にご注意	moon任意难度Clear1次
いばちの歌	ゐくゐく菌にご注意任意难度Clear1次
いばちの歌（レンver.）	いばちの歌NORMA难度Clear2次
いばちの歌（リンver.）	いばちの歌NORMA难度Clear3次
天蓝色标签	
歌曲名	获得条件
The secret garden	初期歌曲
Dear cocoa girls	The secret garden任意难度Clear1次
天鹫绒アラベスク	Dear cocoa girls任意难度Clear1次
ラブリスト	天鹫绒アラベスク任意难度Clear1次
樱ノ雨　standard edit	ラブリスト任意难度Clear1次
白色标签	
歌曲名	获得条件
恋スルVOC@LOID	初期歌曲
Levan Polkka	恋スルVOC@LOID任意难度Clear1次
	あなたの歌　Levan Polkka任意难度Clear1次
えれくとりっく・えんじぇぅ	あなたの歌　我饽讯　lear1次
初音ミクの消失	えれくとりっく・えんじぇぅ任意难度Clear1次
金の圣夜霜雪に朽ちて	初音ミクの消失任意难度Clear1次

换装一览，海量的要素复杂多变的条件更多的造型

换装名称	获得条件
初音ミク	初期
メイコスタイル	メイコスタイル　Dreaming Leaf ユメミルコトHARD难度获得STANDARD或以上的评价。/Dreaming Leaf ユメミルコト任意难度获得250000分以上。
リンスタイル	いばちの歌（レンver.）NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/いばちの歌（リンver.）NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。
スペチャン5	使用スペチャン39换装的情况下 みくみくにしてあげる?【してやんよ】HARD难度获得GREAT或以上的评价。
スペチャン39	みくみくにしてあげる?【してやんよ】NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。みくみくにしてあげる?【してやんよ】任意难度最大COMBO数70以上。
ガリア军第7小队	荒野と森と魔法の歌 NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/荒野と森と魔法の歌 任意难度CLEAR次数达到5次。
チア	Dear cocoa girls NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/Dear cocoa girls 意难度最大COMBO数110以上。
プラグイ	Star Story NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/Star Story任意难度CLEAR次数达到5次。
ゴシック	ひねくれ者 NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/ひねくれ者 任意难度最大COMBO数100以上。
プリンセス	恋スルVOC@LOID NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/恋スルVOC@LOID 任意难度CLEAR次数达到5次。
ミコ	いばちの歌 HARD难度获得STANDARD或以上的评价。/いばちの歌 任意难度获得150000分以上。
にゃんこ	雨のちSweet*Drops NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/雨のちSweet*Drops 任意难度CLEAR次数达到5次。
ねむねむ	マージナル NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/マージナル 任意难度最大COMBO数130以上。
ハートハンター	ワールドイズマイン NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/ワールドイズマイン 任意难度CLEAR次数达到5次。
ボーカル	Packaged HARD难度获得STANDARD或以上的评价。/Packaged 任意难度获得250000分以上。
パンク	恋は战争 NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/恋は战争 任意难度CLEAR次数达到5次。
タンサー	Far Away NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/Far Away 任意难度CLEAR次数达到5次。
スター	フキゲンワルツ NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/フキゲンワルツ 任意难度CLEAR次数达到5次。
フエアリー	ゐくゐく菌にご注意? NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/ゐくゐく菌にご注意? 任意难度最大COMBO数110以上。
スクール	その一秒スローモーション NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/その一秒スローモーション 任意难度最大COMBO数100以上。
スノウ	ストロボナイツ NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/ストロボナイツ 任意难度最大COMBO数100以上。
アラヒア	天鹫绒アラベスク NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/天鹫绒アラベスク 任意难度CLEAR次数达到5次。
みやび	樱ノ雨 – standard edit – HARD难度获得STANDARD或以上的评价。/樱ノ雨 – standard edit – 任意难度获得200000分以上。
チァイナ	ラブリスト更新中? NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/ラブリスト更新中? 任意难度最大COMBO数110以上。
マジシアン	ミラクルペイント NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/ミラクルペイント 任意难度最大COMBO数120以上。
ホワイトドレス	メルト HARD难度获得STANDARD或以上的评价。/メルト 任意难度获得300000分以上。
パイレーツ	ハト NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/ハト 任意难度最大COMBO数110以上。
VN02	moon NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/moon 任意难度CLEAR次数达到5次。
ギアラクツー	Last Nigh，Good Night NORMAL难度获得GREAT或以上的评价。/Last Nigh，Good Night 任意难度最大COMBO数80以上。
初音ミクスイムウェアS	使用初音ミクスイムウェア换装的情况下完成NORMAL难度下的The secret garden与Dear cocoa girls并获得GREAT或以上的评价。
初音ミクスイムウェア	使用初音ミク换装的情况下32首不带ver字样的歌曲NORMAL或者HARD难度获得GREAT评价。
ハツネミク	The secret garden NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/The secret garden 任意难度CLEAR次数达到5次。
P-スタイルPB	白色标签的歌曲NORMAL难度均获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルCW	天蓝色标签的歌曲NORMAL难度均获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルIS	全歌曲NORMAL难度均获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルRP	粉红色标签的歌曲NORMAL难度中均获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルLP	橙色标签的歌曲NORMAL难度均获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルFB	蓝色标签的歌曲NORMAL难度均获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルMG	黄色标签的歌曲NORMAL难度均获得GREAT或以上的评价。
P-スタイルCG	全歌曲HARD难度均获得GREAT或以上的评价。
弱音ハク	えれくとりっく?えんじぇぅ NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/えれくとりっく?えんじぇぅ 任意难度最大COMBO数120以上。
亚北ネル	初音ミくの消失 NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/初音ミくの消失 任意难度获得230000分以上。
D音メイコ	使用メイコ换装的情况下 あなたの歌　HARD难度获得GREAT或以上的评价。
メイコ	あなたの歌　NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/あなたの歌　任意难度CLEAR次数达到5次。
メイコスイムウェア	使用メイコ换装的情况下32首不带ver字样的歌曲NORMAL或者HARD难度获得GREAT评价。
镜音リン	荒野と森と魔法の歌（リンver.）NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/荒野と森と魔法の歌（リンver.）任意难度最大COMBO数100以上。
镜音リンスイムウェア	使用镜音リン换装的情况下32首不带ver字样的歌曲NORMAL或者HARD难度获得GREAT评价。
镜音レン	荒野と森と魔法の歌（レンver.）NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/荒野と森と魔法の歌（レンver.）任意难度最大COMBO数100以上。
镜音レンスイムウェア	使用镜音レン换装的情况下32首不带ver字样的歌曲NORMAL或者HARD难度获得GREAT评价。
カイト	金の圣夜霜雪に朽ちてNORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/金の圣夜霜雪に朽ちて任意难度CLEAR次数达到5次。
カイトスイムウェア	使用カイト换装的情况下32首不带ver字样的歌曲NORMAL或者HARD难度获得GREAT评价。
巡音ルカ	levan Polkka NORMAL难度获得STANDARD或以上的评价。/levan Polkka任意难度最大COMBO数100以上。
巡音ルカスイムウェア	使用巡音ルカ换装的情况下32首不带ver字样的歌曲NORMAL或者HARD难度获得GREAT评价。



即使是暑假也要作息有度

这次的4代与系列前几作一样，都是让玩家在暑假里尽情的游玩，当然，游戏里的时间也是会自动流逝的。每次移动到新的画面进行切换后都会流逝一定的时间，在系统设置中可以对这个时间流逝快慢进行设置，“**のんびり**”是每次7分钟，“**ふつう**”是每次10分钟，“**あっという**间”是每次12分钟；而每天过了下午16点之后，这个流逝比会有所减少，“**のんびり**”是每次5分钟，“**ふつう**”是每次7分钟，“**あっという**间”是每次8分钟，这样玩家在晚上也能玩得更久。系统默认的场景切换时间流逝速度为“**ふつう**”。

在游戏里，每天都有一定的作息规律，其中头天晚上23点到次日早上6点是睡眠时间，早上6-7点是广播体操锻炼身体时间，早上8-9点是早饭时间，之后从早上9点一直到下午18点都是自由活动时间，晚上18点到19点是晚饭时间，19点到23点是自由活动时间。也就是说玩家每天可以自由支配的时间一共有14个小时，到了晚上11点就会强制进行睡眠，所以看见时间快到了，就不要跑太远。晚上18点的晚饭和23点的休息，只要时间一到就会强制进行，逃也逃不掉。



↑虽然舞台是在日本，但是仍然能够看到许多我们小时候也有玩过的小游戏，每当此时便倍感亲切。

←这里的小树没事用脚多踢踢，掉下的青橘可补充体力，就是太酸……

用更少的时间玩更多的地方

相信大家在小时候总有怎么玩也玩不过瘾的感觉吧，即使是漫长的暑假也是如此——特别是在快收假的时候（笑）。在游戏里也是一样，虽然这是一个轻松的休闲游戏，不过能够在暑假里用有限的时间玩得更爽又何乐而不为呢？这里给大家介绍一个节省时间的小秘技：那就是尽量发掘各地之间的隐藏通道，这里举一个最基本的例子，最开始来到太阳和自己的那间卧室，如果去姐姐的卧室，有两种走法，一种是出门→走廊→姐姐的卧室，这就需要切换两次场景，而其实两件卧室是有个门可以直接连通的，这样的话就只需切换一次场景，省出10分钟来！同理，从秘密基地到自己家门口，如果从陆上走的话需要40分钟，但是从海边走的话，因为少切换了一次场景，所以只需30分钟。玩儿的时间就是这么挤出来的……



↑奶奶房里的这个闹钟是一定要拿到的，方便随时都能查看时间。

各级别徽章入手条件

我的暑假系列一直都以轻松的风格见长，本作的时间回到了上个世纪八十年代左右，因此会看到许多即便是我们也备感熟悉和怀旧的东东。游戏中有非常丰富的收集要素，各项目完成一定程度之后会获得相应的奖牌。

种类	无	银	金	钻石
绘图日记	96枚	100枚以上	150枚以上	170枚以上
昆虫采集	50种	100种	140种	150种
钓鱼	2种	18种	25种	30种
模型	7种	20种	25种	31种
虫相扑	优胜回数0	优胜回数1	优胜回数2	优胜回数3
合言	9个	15个以上	22个以上	26个以上
空きびん	260日元	1000日元以上	2000日元以上	3000
日焼け	ぱりっときつね色4	ぱりっときつね色6	焼けすぎ真っ黒け7	ブラックホール级8
ゲームハイスコア	8924点	10000点以上	30000	50000

“秘密”的“秘密基地”

游戏进行到第4天的时候，漫画姐姐就会告诉你关于秘密基地的事情：在75号船那边的桥下，就能找到秘密基地，不过每次进入都会需要对暗号，只有答对了才能进入，其实这些暗号都是些八十年代日本流行的漫画和动画，虽然守卫的小弟说只有3次机会，不过可以反复回答，暗号也是其中一项收集项目。

说到“秘密基地”，好像男生小时候大多会有这样的地方吧：一群好友找一个很少有人知道的地方，大家在此集中玩游戏，真是很让人怀旧。游戏里，当进入秘密基地后，大家都会集中，这里可以玩到2种小游戏：虫相扑和玩具模型相扑。

秘密基地暗号回答			
问	答	问	答
山	川	山	川
ラーメン大好き	小池さん	日向小次郎	タイガーシュート
屁のつっぱりは	いらんですよ	うしろゆび	さされぐみ
捕らぬタヌキの	皮算用	鬼に	金棒
头かくして	尻かくさず	谁が杀した	クックロビン
オレたち	ひょうきん族	持ってて良かった	PSP
发明王	エジソン	教室生活	25年
待てば海路の	日和あり	あのくたらさんみゃく	さんぼだい
梅干し食べて	スッパマン		
ひでぶ	あべし	一心同体	少女队
夕焼け	ニャンニャン	おまんら	ゆるさんぜよ
银河漂流	バイファム	魔法の天使	クリィミーマミ

PS Portable PSP	本刊译名：我的暑假4 濑户内少年侦探团		2009年7月2日
冒险游戏	SCE	4980日元	日版
UMD	1人	544KB	全年龄

模型相扑，考验你的运气？





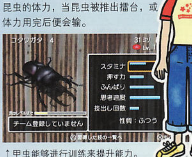
这个是秘密基地里的另一个小游戏，玩具模型可以在海里找到，或者在商店购买，某些特定地点也会可以找到，更可以通过战斗获胜得到，模型的相扑比赛游戏方式跟昆虫相扑类似，分为2种，练习和认真比赛，练习可以随意玩，每当获胜就会更换对手，但是认真比赛就比较紧张了，因为输的一方会失去比赛的模型，比赛是三战两胜，当面对未知的模型时最好先练习多遍，胜率高的情况下再认真比赛。

个人感觉认真比赛时比较靠运气和玩家的操作，有时候动都不用动就能获胜，获胜的秘诀还是要靠模型，一般情况下越大个的模型获胜几率越高，如果练习时比较难对付的对手，最好还是当有势均力敌的模型时再去认真比赛吧，不要赔了夫人又折兵，因为你如果输了，不仅是失去一个，还会让对方增加了新的战斗力。总而言之呢，正式比赛时想要获胜还真是挺看人品的。

虫相扑指南，无敌大将军！

这个只要玩家捉到一只甲虫类就能参加——注意必须是甲虫类的才行，其他昆虫是无法参加虫相扑的，能够参加虫相扑的昆虫在捉到后会有特别的提示。在25、26日将会举行昆虫相扑大赛，因为昆虫们也需要锻炼各方面能力，以及战斗经验等级等等，在昆虫相扑的画面里可以给昆虫进行锻炼，锻炼时间比较长，真实时间2小时，这个需要自己把握了，训练大致分为耐力、反应能力、推力和平衡力。不同的甲虫有自己擅长的战斗方式，训练的话最好根据它们的特长进行有针对性的训练才能达到事半功倍的效果，这样才能做到常胜。

昆虫相扑分为练习和试合，试合中每只昆虫只能输一次，昆虫有自己的状态，当状态变灰时，就不能再练习了和训练了。每当胜利便能获得经验值，战斗中玩家可以通过方向键和 键来敲击擂台，△键能引发昆虫的潜力，不过消耗很多昆虫的体力，当昆虫被推出擂台，或体力用完后便会输。



↑甲虫能够进行训练来提升能力。



水军的古宝藏地图

第一天吃过晚饭与伯伯一家聊天时就会得知这个岛上的水军古宝藏传说，而要想找到这个宝藏就必须先收集到5份地图。5张地图各自所在的地方如下：**こっち**岛墓场往右走地藏菩萨雕像旁边的石碑；**こっち**岛潮待**ち**栈桥中间；**あっち**岛北面的石碑；**こっち**岛北面的高台（需要修好坏掉的桥之后）；**となり**岛往西走到尽头。

收集到全部5张地图后，次日前往地图上所指示的地方就会获得真正的宝藏地图，之后在**となり**岛**の**古城 B3的门口发生剧情；**あっち**岛的朋子家前发生剧情后获得"用水池**の**水**を**拔**く**键"；再次回到古城 B3即可打开最后一扇门。

在这扇门的背后就是传说中的水军宝藏了，到底会是什么呢？





↑搜集齐全5张水军宝藏古地图后，就能开启一个隐藏迷宫。

全部鱼类出没地点及钓法

名称	钓鱼地点	钓法	使用饵料	时间
アオリイカ	こっち岛の防波てい	投げ	イソメ	傍晚
イイダコ	おじいちゃんちの前浜	投げ	マアジ	晚上
イシガレイ	おじいちゃんちの前浜、あっち岛港、むこう浜海水浴场	浮き	マアジ	白天
イシダイ	おじいちゃんちの前浜	投げ	イソメ	晚上
ウシノシタ	こっち岛の防波てい、むこう浜海水浴场	投げ	イソメ	晚上
ウミヘビ	こっち岛の防波てい	投げ	イソメ	晚上
ウマヅラハギ	むこう浜海水よく场	投げ	イソメ	白天
カサゴ	おじいちゃんちの前浜	投げ	イソガニ	晚上
カミナリイカ	おじいちゃんちの前浜	投げ	マアジ	晚上
キュウセン	おじいちゃんちの前浜	投げ	マアジ	晚上
ギンポ	こども岛の岩海岸	投げ	イソメ	白天
クロダイ	こっち岛の防波てい	投げ	マアジ	晚上
サッパ	あっち岛港	投げ	イソメ（浮き）	白天
シイラ	岛波家前の海水浴场	投げ	イソメ（浮き）	晚上
シリヤケイカ	こっち岛の防波てい	投げ	イソメ（浮き）	晚上
シマフグ	秘密基地前	投げ	イソメ（浮き）	未知
スズキ	おじいちゃんちの前浜	投げ	イソメ（浮き）	白天
タチウオ	こっち岛の防波てい	投げ	イソガニ	晚上
テナガダコ	むこう浜海水浴场	投げ	イソガニ	晚上
ヒラメ	むこう浜海水浴场	投げ	マアジ	白天
ホウボウ	こっち岛の防波堤	ウキ	イソメ	晚上
ボラ	あっち岛港	ミヤク、投げ、浮き	イソメ、マアジ	白天
マアジ	あっち岛港	サビキ、浮き	マアジ（浮き）	白天、晚上
マアナゴ	こっち岛の防波てい	ミヤク	イソメ	晚上
マコガレイ	こっち岛の防波てい、あっち岛港	投げ	イソメ、マアジ	白天、晚上
マサバ	あっち岛港	浮き、ミヤク	イソメ、マアジ	白天
マダイ	こっち岛の防波てい	投げ	イソメ	傍晚
マダコ	こっち岛の防波てい、あっち岛港	浮き	マアジ	白天
マナガツオ	むこう浜海水浴场	浮き	マアジ	白天
ミミイカ	バス停前	投げ	イソメ	白天

Check Up! 各种各样的经验技巧大汇总！

绘图日记：绘图日记是本系列的重要搜集要素，不仅包含了游戏存档的功能，这次还可以随时记录所发生的事件。一定要记得经常记录，如果等到一天结束才记录的话容易错失许多事件。每当捕捉到新品种的昆虫时会自动绘画，但收集到新的模型时就不会，所以每次获得新模型千万不要忘了绘图。每当发生新事件后，在彩笔的地方会出现一支红铅笔，这样就能把最新的事件记录下来了。



阿姨的料理：每天的早饭和晚饭都是由阿姨负责的，不过其实除了这些"正餐"之外，你也可以将自己钓到的鱼给阿姨，阿姨就会在晚饭的时候做出美味的鱼料理来，吃了鱼料理后体力以及各项数值都会大幅回复。不同的鱼料理种类需要的鱼和数量也各不相同，必须在晚饭开始前交给阿姨。

掌握时间：最开始的时候屏幕上并不会显示时间，要想准确掌握当下的时间并做好计划的话，就得先去奶奶的房间里借到闹钟，之后就会在画面左下方显示出现在的时间了。

寻找道具：在小岛上经常隐藏有各种各样的小道具等着你去发掘，例如看板或是石碑后面这种地方往往藏有道具，如果看到有闪光的东西就一定要捡到。另外，从家里往上走去操场的路上会路过一片树林，这里可以用脚去踢树，有时候就会掉下绿色的蜜橘来，吃了可以回复体力。

海底探索：在海里时间相当于静止，游多久都没关系，不过在海里的时候是没有地图信息的。此时屏幕左边的是氧气槽，每当潜水的时候就会消耗，潜到越深消耗越快，当出现倒计时的时候必须在海面游，否则就会溺水，不过不用担心Game Over的问题，每当拾取到宝物后，氧气槽会自动补满。海里的"宝物"目前看来有3种，黄色光芒的是模型玩具，用于搜集和在秘密基地里的小游戏，橙色的啤酒瓶，每个可卖5日元，青色的是饮料瓶，每个10日元，大的则是30日元。



←在海里游泳时能够捡到啤酒瓶和果汁瓶，去吉田商店可卖钱。『ビールびんを見つけた！』

吉田商店：在邻居家的杂货店可以买到各种食物、模型玩具之类的，一个食物就能补充满体力槽，在海里找到的瓶子也都可以拿来这里变卖。另外商店前还有日本80年代所流行的街机，花50日元就能玩。

一百五十种昆虫捕捉地点

捕捉昆虫是本系列的重要系统，捕虫网是一开始就有的，按R键即可切换出来，再按○键即可进行捕捉，必须要调整距离和方向。除了正常的捕捉方法外，有的虫子是藏在石头底下的，有的需要用手去抓，有的在树上，不同时间段去不同的地方虫子也是不同的。

虫相扑参加			
名称	入手方法	时间	入手地点
ミヤマクワガタ	树上	白天	となり岛甲虫の树上、精灵の树上
オオクワガタ	树上	白天	精灵の树上
コクワガタ	树上	早上	精灵の树上
ノコギリクワガタ	树上	早上	精灵の树上
アカアシクワガタ	树上	傍晚	精灵の树上
オニクワガタ	树上	白天	精灵の树上
ヒラタクワガタ	树上	早上	となり岛甲虫の树上
カブトムシ	树上	白天	となり岛甲虫の树上、精灵の树上
カブトムシ（母）	树上	早上	となり岛甲虫の树上
ルリボシカミキリ	树上	白天	となり岛甲虫の树上
オオオサムシ	手抓	白天	こっち森
アオカナブン	虫网	夜	吉田商店付近
マイマイカブリ	手抓	早上	となり岛の分かれ道
ハンミョウ	虫网	早上	小学校のグラウンド横
ハラビロカマキリ	虫网	白天	こっち森
オオカマキリ	树上	夜	精灵の树上
ウスバカミキリ	与ぺったん交换	——	秘密基地
シロスジカミキリ	交换	——	秘密基地

通常昆虫 チョウ系			
名称	入手方法	时间	入手地点
アゲハチョウ	虫网	早上、白天	地藏菩萨附近
キアゲハ	虫网	早上	小学
クロアゲハ	虫网	白天	あっち岛のみかん田
モンキアゲハ	虫网	白天	こっち岛の水田
ナガサキアゲハ	虫网	白天	あっち岛のみかん田
オナガアゲハ	虫网	白天	こっち森
カラスアゲハ	虫网	傍晚	あっち森
ミヤマカラスアゲハ	虫网	白天	となり岛のおくの森
ジャコウアゲハ	虫网	早上	となり岛山顶附近
アオスジアゲハ	虫网	早上	大伯前的道路、海边
ミカドアゲハ	虫网	早上	となり岛が见える岬
ホソオチョウ	虫网	早上	大こち山山顶附近
モンシロチョウ	虫网	傍晚	家中的小路
スジグロシロチョウ	虫网	早上	バス停附近
キチョウ	虫网	白天	小学校の校庭
モンキチョウ	虫网	白天	大伯前的道路、海边
ツマベニチョウ	虫网	早上	わすれ岛秘密入り江
ジャノメチョウ	虫网	白天	大伯前面
コジャノメ	虫网	早上	こっち森
ウラジャノメ	虫网	傍晚	あっち森
クロヒカゲ	虫网	白天	こっち森
サトキマダラヒカゲ	虫网	傍晚	あっち森
ベニヒカゲ	虫网	早上	学校里面
キタテハ	虫网	白天	あっち岛的大きな家
アカタテハ	树上	白天	精灵の树上
ルリタテハ	虫网	白天	こっち岛の水田
シータテハ	虫网	白天	むこう海边よく场
キベリタテハ	虫网	白天	こっち森
クジャクチョウ	虫网	早上	となり岛の高いがけ
コノハチョウ	虫网	白天	こっち岛高そく道路
サカハチチョウ	虫网	白天	あっち岛神社
ヒオドシチョウ	虫网	白天	となり岛の深い森
オオムラサキ	树上	白天	となり岛甲虫の树上 137
ゴマダラチョウ	虫网	早上	となり岛のわかれ道 76
コムラサキ	虫网	白天	こっち岛の水田
イシガケチョウ	虫网	早上	となり岛山顶附近
スミナガシ	树上	傍晚	精灵の树上
ツマグロヒョウモン	虫网	白天	となり岛が见える岬
ミドリヒョウモン	虫网	白天	こっち岛の水田
イチモンジチョウ	虫网	白天	こっち岛高そく道路
ミズジチョウ	虫网	早上	こっち森
ホシミスジ	虫网	白天	星の原っぱ
コミスジ	虫网	白天	あっち岛港の上の丘
テングチョウ	虫网	早上	となり岛の高いがけ
オオゴマダラ	虫网	早上	となり岛早上烧け岬
アサギマダラ	虫网	早上	大こち山山顶附近
ゴイシシジミ	虫网	早上	邮电局附近
ウラギンシジミ	虫网	傍晚	あっち池附近
ベニシジミ	虫网	早上	大伯前的庭院
ヤマトシジミ	虫网	早上	こども岛の岩海岸
ルリシジミ	虫网	早上	こっち森
ツバメシジミ	虫网	早上	となり岛山顶附近
アイノミドリシジミ	虫网	早上	邮电局附近
ムラサキシジミ	虫网	早上	吉田商店附近
ウラナミシジミ	虫网	早上	大きなおやしきの前
オオミドリシジミ	虫网	早上	学校里面
コツバメ	虫网	早上	秘密基地前
ムラサキツバメ	虫网	早上	あっち岛のあっち岬
オナガシジミ	虫网	白天	あっち池付近
ルーミスシジミ	虫网	白天	こども岛さいせき场
ダイミョウセセリ	虫网	傍晚	大伯前的道路
アオバセセリ	虫网	傍晚	学校操场
イチモンジセセリ	虫网	白天	あっち池付近

通常昆虫（カメムシ系）			
名称	入手方法	时间	入手地点
アカスジキンカメムシ	虫网	早上	こども岛さいせき场
オオキンカメムシ	树上	白天	となり岛甲虫の树上
ニシキキンカメムシ	虫网	早上	大こち山山顶附近
アオクサカメムシ	虫网	傍晚	邮电局附近
エサキモンキツノカメムシ	虫网	白天	オンボロ车
オオクモヘリカメムシ	虫网	早上	あっち岛港

通常昆虫（テントウムシ系）			
名称	入手方法	时间	入手地点
ナナホシテントウ	虫网	早上	となり岛キャベツ田
カメノコテントウ	虫网	早上	となり岛の原っぱ
フタホシテントウ	虫网	早上	学校操场边上
ハラグロオオテントウ	虫网	早上	こっち森
オオゾウムシ	虫网	白天	こども岛さいせき场
ヘイケボタル	虫网	夜	学校边上

通常昆虫（トンボ系）			
名称	入手方法	时间	入手地点
キイトトンボ	虫网	白天	あっち池附近
グンバイトンボ	虫网	白天	となり岛のおくの森
モノサシトンボ	虫网	白天	こっち岛の水田
カワトンボ	虫网	白天、傍晚	あっち池附近
ムカシトンボ	虫网	白天	となり岛のおくの森
ギンヤンマ	虫网	白天	古いお城の前
オニヤンマ	虫网	白天	こっち岛の水田
ウチワヤンマ	虫网	白天	こっち岛の水田
シオカラトンボ	虫网	傍晚	こっち岛の水田
チョウトンボ	虫网	白天	あっち池附近
アキアカネ	虫网	白天	あっち岛港の上の丘
ヘビトンボ	树上	白天	となり岛甲虫の树上

通常昆虫（セミ系）			
名称	入手方法	时间	入手地点
ヒメハルゼミ	虫网	白天	こっち森
ニイニイゼミ	虫网	白天	あっち森
ヒグラシ	虫网	傍晚	あっち森
ツクツクボウシ	虫网	白天	学校操场边上
ミンミンゼミ	虫网	白天	あっち森
エゾゼミ	虫网	白天	となり岛の深い森
アブラゼミ	虫网	白天	邮电局附近
クマゼミ	虫网	早上	あっち森
チッチゼミ	虫网	白天	となり岛の深い森
セミの抜け壳	树上	早上	精灵の树上

通常昆虫（ナナフシ系）			
名称	入手方法	时间	入手地点
エダナナフシ	虫网	白天	となり岛の深い森
トビナナフシ	虫网	傍晚	こっち森

通常昆虫（バッタ系）			
名称	入手方法	时间	入手地点
ショウリョウバッタ	虫网	白天	学校
トノサマバッタ	虫网	白天	オンボロ车
クルマバッタ	虫网	白天	あっち岛のあっち岬
コバネイナゴ	虫网	白天	こっち岛の水田
オンブバッタ	虫网	早上	となり岛早上烧け岬
ヒシバッタ	虫网	傍晚	こっち岛高速道路
キリギリス	虫网	白天	大伯面前
ヤブキリ	傍晚	となり岛のわかれ道	虫网
クサキリ	虫网	早上	あっち岛の大きな家
ササキリ	虫网	白天	あっち岛神社
ウマオイ	虫网	傍晚	こっち森
ツユムシ	虫网	早上	学校里面
クツワムシ	虫网	傍晚	学校操场边上
エンマコオロギ	手抓	傍晚	あっち岛のオンボロ车
スズムシ	虫网	傍晚	大きなおやしきの前
マツムシ	夜里	こっち岛的水田	虫网
カンタン	未知	未知	未知
カネタタキ	未知	未知	未知
マダラカマドウマ	虫网	早上	古いお城の中
ケラ	手抓	傍晚	あっち森
サトキマダラヒカゲ	树上	白天	精灵の树上

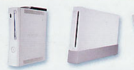
通常昆虫（其他）			
名称	入手方法	时间	入手地点
ハサミムシ	手抓	早上	大伯面前
ダンゴムシ	手抓	白天	目的

水中的虫子			
名称	入手方法	时间	入手地点
アメンボ	斜坡内侧	傍晚	こっち岛の水田
オオアメンボ	斜坡内侧	傍晚	学校里面
ゲンゴロウ	斜坡内侧	傍晚	小学校の里
シマゲンゴロウ	斜坡内侧	早上	となり岛早上烧け岬
ミズスマシ	斜坡内侧	白天	となり岛早上烧け岬
タイコウイチ	斜坡内侧	早上	となり岛早上烧け岬
ミズカマキリ	斜坡内侧	傍晚	こっち岛の水田
タガメ	斜坡内侧	白天	となり岛のおくの森
マツモムシ	斜坡内侧	傍晚	こっち岛の水田 12
ガムシ	斜坡内侧	早上、白天	あっち池付近

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障



PS2 9万系列		PSP3000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京鼎好	1150 南京阿童木	2750 北京报价	1750 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1180 上海报价	1200 济南报价	2700 广州报价	1750 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1150 广州报价	2700 上海报价	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1200 重庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1200 天津报价	2750 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年8月10日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时，发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

武汉夏源电玩

钻石信誉，五星级服务。

★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP，NDSL及主机套装的朋友，均有机会获得价值50-100元的豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027-82774106垂询。“电软”的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！）

●邮购：027-82774106丁小姐，027-59200671夏女士，QQ：573375894

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000：980元 ★PSP3000：1150元 ★NDSL：800元 ★Wii：1220元 ★NDSI：1280元 ★PS2 9万系：780元 ★XB360（双65纳米)：1850元 ★80GB港版PS3：2480元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营柜：纪先生 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

购机问题回答

问：PSP 3000到底什么时候能够完美破解?

答：PSP 3000的破解进度的确非常缓慢，从完全不能运行iso到现在的程度，花费了半年多的时间。然而到目前为止，最高系统版本的PSP 3000依然不能够破解，包括之前版本的主机也依然停留在破解之后不能关机的状态。可见现在索尼对主机的防盗版措施已经非常严密，至于所谓完美破解的时间，恐怕谁也无法知道。

问：二手Xbox360是否值得购买？有什么需要注意的?

答：原则上不推荐购买二手360，因为你无法知道这台二手机的质量究竟如何。如果之前的买家是因为三红才把它卖掉的话，就算修好了，恐怕也坚持不了半年的时间。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★PS3（黑、白、银、自选）：主机＋手柄＋电源线＋AV线＋80G硬盘＋说明书：2500元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1800元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+原装耳机线控+挂绳+包+4G棒+膜+游戏+数据线＋水晶壳：1250元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1400元（+50换8G棒）

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1900元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+S端子线+游戏：900元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+DSTT烧录卡+2G内存+膜+游戏+数据线+水晶壳+包：900元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1450元

★2手PS2（77006）套机：电源+色差线+双记忆卡+双手柄+支架+风扇+游戏：650元（9成新以上）

★2手NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：680元（颜色齐全）

★PSP最经典游戏合集20张：130元 ★PSP最新游戏合集10张：80元 ★PSP全部中文游戏10张：80元 ★PSP超经典电影合集30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元 ★PSP最新超清晰电影合集10张：80元 ★NDS最新下载游戏6张：60元 ★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元 ★PSP经典动画10张：80元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧：80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘：80元

★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231（短信不复），或加QQ号：75621006（周一到周五上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

你拥有的主机中，哪台"出勤率"最高？

新买的PSP-2000，暂未出勤。无双，《真·三国无双 联合突击》和《无双OROCHI 魔王再临》。
——吉林梅河口 黄国瑞

七曜■确实，《无双》系列是PSP上为数不多的几个超级大作系列。特别是第三方软件阵容匮乏的今天，除了SCE的几个第一方独占作品外，能拿得上场面的只有SE的《最终幻想》和《无双》了。另外，黄同学在来信中问本编，本刊的无双攻略是不是本编承包了？在这里借地回答，本刊的无双攻略，自从我来之后都是我做的，不过有些读者以为4月的PSP《战国BASARA》也是我作的。这个是否定的，08年以后，除了无双再没有作过其他同类型游戏的攻略。

PSP我只有它！DFF、GOD OF WAR、大蛇无双。——陕西西安 梁皓男

七曜■可以说，《纷争 最终幻想》、《战神》、《无双》系列是PSP上的几个代表作品，在此另外还推荐《最终幻想7 核心危机》，如果你之前玩过《最终幻想7》那么也一定会被这个游戏所感动。

XBOX360、PS2没有什么游戏了。只有玩《真·三国无双5》和《战争机器》
——重庆九龙坡 牟显跃

七曜■嗯，现在行将就木的PS2上是没有什么新游戏了，但还有很多经典游戏值得回顾。例如《最终幻想10》和《战国无双2》等，而XBOX360上可以玩的新作也不少，例如《忍者龙剑传2》和《真·三国无双5》，兄弟你有眼光。

360（仅此一台），玩《真·三国无双5》最多，无双最高！
——天津大港油田 窦维泽

七曜■对于《无双》系列的吹嘘，我都已经无法继续用词语来形容了……确实非常经典，我一直从上学的时候一直到现在……最后感谢你响应我的口号，一同振臂高呼无双最高！

PSP最高，《DJMAX 黑色广场》，这音乐游戏太好玩啦，真变态！——读者 龙涛

七曜■DJMAX系列可以说是PSP上的音乐游戏的代表作，但是难度方面比较核心向。这部作品已经不单纯作为一个娱乐手段存在，而是一部分人对音乐游戏的态度和追求。吹捧的话不用多说，游戏素质怎么样，只有真正用心玩过DJMAX的人才知道。

PS3，这是我的无双专用机，《真·三国无双5&帝国》、《无双OROCHI Z》、《高达无双1&2》，无双之魂永燃不灭！
——湖北武汉 方俊杰

七曜■这位兄弟和我一样，冲在支持KOEI战线的最前面哈。现在真·无双饭和KOEI已成"犄角之势"，只要KOEI敢出，无双饭们就敢买；只要无双饭们敢买，KOEI就敢出……所以每两个月就会有悲剧上演……

穷穷穷……只有GBA，玩《火纹》。
——广州潮州 陈伟鑫

七曜■记得原来买GBA的时候，第一盘卡就是《火炎之纹章·封印之剑》，虽然远比不上《圣战之系谱》和《多拉基亚776》的经典程度，但GBA上的《火纹》系列整体水准比同类游戏还是高出不少。个人看来能和《火纹》系列媲美的游戏也就是PS2的《贝里克传说》了。这个游戏可以说是PS2主机上同类游戏中的最高杰作，环环相扣的战略性让人玩得如痴如醉。



『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

上期回函卡的数量远远超出之前几期，于是本期决定将上期诸多未刊登的读者回函继续刊登出来。所以本期大话会集中了09年第11期和第12期两期的回函卡来集中刊登。话说，PSP版的《真·三国无双5 Special》已经定于2009年9月17日发售，这次的预约特典又是套在盒子画面的纸套。和之前的三次预约特典有所不同的地方就是将人物换成了孙尚香和曹丕，将尺寸换成了PSP的大小，这种作法完全是侮辱消费者的智商！声讨KOEI！

□主持/七曜

哪款游戏能被称为里程碑？

《拳皇》系列，为格斗游戏开辟了一条新的道路。而且《KOF98》里的怒之队巨棒！——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■《拳皇》系列让我们认识到了什么是真正的格斗游戏，当年学生时代旷课去街机厅玩，街机厅里人满为患的场景我还记忆犹新，记得那还是KOE95、96、97的年代。

《合金装备》系列，开创了游戏的新地界。——河北保定 钟浩

七曜■个人开始接触这个系列是从PS的《合金装备·索利德》，正是这个系列让我欣赏小岛秀夫，个人除了崇拜ω-Force、北濑佳范、野村哲也以外，也就是小岛秀夫了……

GTA！GTA！GTA！超爽的感觉，玩家怎能错过。——云南大理 马晓峰

七曜■GTA全称Grand Theft Auto，整个系列都是在一个模拟现实，有着多元民族、文化背景的城市中展开。玩家扮演一个主角在城市里开放式生活，犯罪也是允许的，最大特点是冷幽默，主线故事人物性格鲜明，对话经典，主角都是坚强、冷静的男子汉，故事结束总能充分满足玩家扮演男子汉的愿望；另一方面你也可以在大街上用各种武器滥杀无辜，做任何事情都可以，有着极高的自由度，我想这也是马同学觉得本系列超爽的主要原因吧！

《VR战士》，开创了3D格斗游戏的先河。——天津大港油田 窦维泽

七曜■《VR战士》是史上第一款3D格斗游戏，该游戏由SEGA顶级制作人铃木裕监制，被认为是代表着SEGA制作实力的招牌游戏之一。现在已经推出了5代，铃木裕也因为《莎木》和本系列在业界享有盛名。

《FF7》3D技术真正运用于游戏中，《街霸》系列，格斗游戏的始祖。——读者 龙涛

七曜■FF7第一次让我们知道了什么是真正的3D游戏，也是北濑佳范、野村哲也一举成名之作。《街霸》是公认的格斗始祖，它打造了诸多格斗游戏的基本要素，比如必杀技、轻重拳、防御、体力槽和时间限制等。

《恶魔城X 月下夜想曲》，它是ACT中的经典。——湖北武汉 张芮

七曜■《月下夜想曲》绝对是《恶魔城》系列的巅峰之作。在此之前的系列作品均是单纯的动作类游戏。主角的武器只有鞭子和少数几种副武器，人物动作僵硬，游戏难度很高。从月下夜想曲开始，恶魔城转化为动作探险游戏，之后的大多数作品均属于此类型。多要素、多系统的引入极大丰富了游戏体验。可以说，《月下夜想曲》至少是《恶魔城》系列的里程碑。

网络下载，能不能取代光盘？

不能，像中国网络基础不好，怎么能代替光盘？——上海南汇 吴春杰

七曜■光盘是不会这么快消亡的，不然SONY也不会大力推广蓝光盘了，看来SONY是准备了光盘、下载两者齐步走的策略。

能，现在3G时代来了，网速有了大幅提升，以后能更加完美。——重庆北江 杨龙陶

七曜■下载时代究竟何时到来谁也说不准，但既然迈出了第一步，相信终有开枝散叶，满园春光的那一天。

以后迟早会有可能，不过目前可能性不大，就国内那网速，想都别想。——吉林长春 刘司博

七曜■就拿目前即将推出的PSP Go来说。第一下载的游戏不可能容量太大，而且PSP Go的机能有限，总体来说还是作下载的探路石。第二SONY会为下载在软硬件方面都做优化，肯定也会提供专门的下载端口，如果别人都下不了，那还指望这个赚什么钱呢？就看SONY的技术力究竟如何了……

不能，因为下载速度太慢了，对于容量太大的游戏来说，本就是空谈。——广东郁南 王潮伟

七曜■嗯，这确实是个很实际的问题，对双方的网络环境都有很高的要求。就目前下载试玩版，追加资料和PS游戏下载版的速度来看，还是很不错的。不过毕竟以后的游戏都是好几十GB，确实令人有些担心下载速度。

应该能，关键要看网速，中国大陆的网速，估计悬。——新疆库尔勒市 彭宇

七曜■还是关于网速的担忧，相比光盘版，下载版的主要优势还是在于价格，对于消费正版的玩家来说，这是时间与金钱的抉择……

能，现在网络的普及导致网上资源泛滥，而游戏也采取网络下载的话，一定程度上能打击盗版，之是希望价能降点……——浙江嘉兴 邱俊

七曜■能不能限制住盗版，主要还是看厂商的反盗版技术，如果轻易就被破解，而且又没有后续手段的话，那无疑又是为盗版商降低了盗版成本。在IT技术日新月异的今天，很难有不被攻破的长城，修补和后续手段变得异常重要，做好与盗版人员的持久战才能降低损失。

每月的游戏，每月的期待，游戏娱乐的精彩尽在其中！

Game Release List

最速新作游戏发售表

过了DQ统治的上半月后，月底的游戏热潮又要来了，各大平台都有着种类繁多的作品在这一时期发售，包括之前为了避开DQ9而延期的游戏，像双平台的《拳皇12》，格斗迷们都期待许久了，PS3的《块魂》新作、Wii的《龙珠》、《咒怨》，还有PSP的《装甲核心3》、NDS的《噗哟噗哟7》、《心跳魔女》……值得一玩的非常多，对了，还有8月1日的《怪物猎人3》，这个就不用说了，广大猎人购买Wii的行动正在如火如荼地进行中。□文/翅膀

PS3 PlayStation 3

7月			
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	块魂 献礼	ACT	NBGI
23	和多罗一起	ETC	SCE
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
30	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
8月			
4	重返德军总部	FPS	Activision
4	特种部队	ACT	Electronic Arts
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
8	终极女猎人	ACT	Sierra
8	迷你忍者	ACT	Eidos
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
10	圣灵宇宙	RPG	Idea Factory
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	★薄暮传说	RPG	NBGI
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM
22	极品飞车 变速	RAC	EA
30	科林麦克雷越野2	RAC	Codemasters

XBOX360 Xbox360

7月			
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 战士传奇	ACT	Evolved Games
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
30	重返德军总部	FPS	Activision
30	战争机器2（日）	TPS	微软
30	★拳皇12	FTG	SNK Playmore
8月			
2	先驱者	FPS	Play Ten
3	这里是维加斯	ACT	Midway
4	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
6	★真名法典2	RPG	NBGI
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
25	暗黑血统 战神之怒	ACT	THQ
27	秋之回忆6 NEXT	AVG	5pb
27	梦幻俱乐部	SLG	D3 Publisher
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
8	终极女猎人	ACT	Sierra
8	迷你忍者	ACT	Eidos
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
10	圣灵宇宙	RPG	Idea Factory
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	NHL冰球10	SPT	EA
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
22	极品飞车 变速	RAC	EA
22	★光环3 ODST	FPS	微软
22	黑暗虚无	ACT	CAPCOM

Wii W-i-i

7月			
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
21	勇士 武士传奇	ACT	SouthPeak
23	龙珠 天下第一大冒险	ACT	NBGI
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	电视剧场Wii	ETC	KONAMI
30	★恐怖体感 咒怨	ACT	AQ Interactive
8月			
1	★怪物猎人3	ACT	CAPCOM
4	大师教你普拉提	SPT	SEGA
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI
6	EA运动活力	SPT	EA
6	流行音乐Wii	MUG	KONAMI
11	运动生活 极限挑战	SPG	NBGI
13	钢之炼金术师 晓之王子	AVG	SQUARE・ENIX
14	劲爆美式橄榄球2010	SPT	EA
24	银河战士 三部曲	FPS	任天堂
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
3	狼吞虎咽大胃王	ACT	NBGI
3	国王物语	RPG	MMV
8	迷你忍者	ACT	Eidos
8	冠军学园	SPT	Ubisoft
9	甲壳虫乐队 摇滚乐团	MUG	MTV Games
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	死亡之屋 赶尽杀绝	FPS	SEGA
22	忍者神龟 崩溃	ACT	Ubisoft
29	★死亡空间 血统	FPS	EA

PS2 Playstation2

7月			
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	十字架与吸血鬼 恋与梦的狂想曲	AVG	COMPILE HEART
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
28	阁楼里的外星人	ACT	Playlogic
30	Canvas3 淡色的色粉画	AVG	GN Software
30	NUGA-CEL!	SRPG	Idea Factory
30	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	AVG	CandySoft
8月			
6	★SD高达G世纪 战争	SLG	NBGI
27	秋之回忆6 NEXT	AVG	5pb
9月			
1	吉他英雄5	MUG	MTV Games
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts

NDS Nintendo Dual Screen

7月			
21	豚鼠特攻队	ACT	Disney
23	萌菌物语DS	AVG	Takaratomy
23	高校棒球道DS	SLG	Spike
27	G.I. Joe 眼镜蛇的崛起	ACT	EA
30	噗哟噗哟7	PUZ	SEGA
30	心跳魔女PLUS	AVG	SNK Playmore
30	凯蒂猫的智力小游戏	ETC	Dorasu
8月			
6	★巴哈姆特之血	RPG	SQUARE・ENIX
6	索尼克编年史 黑暗兄弟会	RPG	SEGA
6	宝物之岛 卡纳塔与虹色之镜	ARPG	NBGI
6	守护者	AVG	SNK Playmore
6	迈阿密危机	AVG	HUDSON
27	七日死游戏 目	AVG	SQUARE・ENIX
9月			
3	斯隆与马克贝尔的谜之物语2	AVG	LEVEL5
10	钢铁大师	SRPG	Genterprise
12	★口袋妖怪 心金	RPG	POKEMON
12	★口袋妖怪 魂银	RPG	POKEMON
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
15	美食从天降	ACT	Ubisoft
17	狼与香辛料 渡海之风	AVG	ASCII Media Works
17	沙加2 秘宝传说	RPG	SQUARE・ENIX

PSP Playstation Portable

7月			
23	魔女计划	AVG	GungHo
23	兰岛物语 少女的约定	AVG	Arc System Works
23	未成英雄谭 太阳与月亮的物语	RPG	Irem
23	炙热之魂 Accelate	SRPG	Idea Factory
27	特种部队	ACT	Electronic Arts
30	红心国的爱丽丝	AVG	QuinRose
30	To Heart 2 携带版	AVG	AQUAPLUS
30	装甲核心3 携带版	ACT	FromSoftware
8月			
6	★对战传说	ACT	NBGI
6	天诛3 携带版	ACT	From Software
6	流行之神3 警视厅怪异事件档案	AVG	日本一
20	神隐	AVG	KONAMI
20	金色的琴弦2f 加演曲	AVG	KOEI
9月			
15	星球大战 克隆战争 共和国英雄	ACT	LucasArts
17	★伊苏7	RPG	Falcom
17	侦探神宫寺三郎 灰烬与钻石	AVG	Arc System Works
22	极品飞车 变速	RAC	EA

PS3/360 [拳皇12]

15年了，KOF已经15年了，更换机板改头换面的新一代拳皇终于要降临家用机。作为系列的最新作，该作的游戏画面比起前作有了翻天覆地的进化，无论色彩、背景、解析度都到了高清次世代水平，延续11的韩式画风也原样保留，本次家用机版还新增了专有的对战模式、练习模式、回放模式和网络对战模式，以及用于欣赏的鉴赏模式。游戏中可以保存自己的对战录象，并上传至网络上，从网上下载其他玩家的对战视频从而学习战斗技巧，就像机厅中互相观战交流一样。游戏还增加了两名可选用的新角色。



Wii [恐怖体感 咒怨]

Wii上的日式恐怖游戏可能很多人都会想到《零 月蚀的假面》，那种用遥控棒亲手感应心跳震动令人久久难忘。月底，这种体验机会又来了，改编自著名恐怖电影《咒怨》的Wii新作即将盛夏推出，透入骨髓的寒气绝对是消暑的上好佳品。《咒怨》是1999年由清水崇一手导演的日式恐怖大片，凭借出色的剧情、极度逼真的现实派恐怖气氛，上映后取得了极佳的票房，本次登陆Wii的游戏版同样聘请了原片导演清水崇参与游戏制作，力求最大程度还原电影级的恐怖气氛。而且，充分运用遥控棒充当手电筒的设定也会代入感十足。



Wii [怪物猎人3]

近期最重头的游戏无疑就是它了，看看厂商铺天盖地的宣传就知道其份量。随着发售日的临近，游戏相关的具体情报一个接一个的被放出，留意近期杂志就可以发现，基本上所有的框架要素都不再是秘密。孤岛、沙原、火山、雨没林、冻土共5张地图以及代表性的怪物，还有单机的村庄和线上的沙漠之都、新增的武器双刃斧……种种要素都足以令人兴奋到极点。现在最值得期待的，就是水下战斗究竟会达到什么高度，包括海龙在内的水下怪物会带来以前从未有过的新体验，这是一次新的狩猎冒险之路。



天地を喰らう

经典街机游戏《吞食天地II》赤壁之战

感动玩家系列吞食天地

写下这篇稿子的时候，笔者的心回到了1992年的夏天。当时正是暑假时分，刚从小学五年级的繁重功课和堆积如山的作业中解放出来的我与同伴们一起来到了一块钱可以换5枚游戏币的街机厅里。当时除了红遍整个世界的格斗游戏神作《12人街霸》之外，最吸引人的就是《快打旋风》、《名将》、《圆桌骑士》等CAPCOM出品的清版过关游戏（貌似当时中国的大小街机厅几乎成了CAPCOM的天下了，其他的游戏只有少数公司的拥有人气，如TOAPLAN的一些作品），而当时最吸引本人的，却是看着似曾相识的《三国志2》，也就是《吞食天地2》这部作品。



这次猴子要点评的又是CAPCOM的游戏，虽然这样下去猴子有取代菜团成为下一个CAPCOM中毒者的嫌疑，但是游戏好就是好，经典的作品不论到了什么时候都是不会落伍的。仔细想想，各位玩家们谁小的时候没有到游戏厅扒过头呢？即使现在没有时间和机会去玩街机了，大家还是可以靠模拟器来重温过去那份激情的嘛！说实话本人的怀旧情结确实有点过于严重了，继《生化危机2》之后又写了这个《吞食天地2》的回顾，是不是本人的生活总是和"2"字分不开啊！（旁边有人吐槽：你本来就很二……）算了就当我什么都没说过好了，本期的特稿专门献给78~90年出生的玩家。 □文/猴子

另类三国漫画风，本宫广志别有情

《吞食天地》（天地を食う）是日本著名漫画家本宫广志的作品。说到本宫先生，估计许多中国玩家对其作品了解不多。这位出身自卫队、曾经以飞行员为志向的年轻人（当时17岁），因为心脏病而被迫退伍，随后就带着对历史的浓厚兴趣开始了漫画创作的生涯。他的作品有许多都是描写古代中国和日本的故事的，除了《吞食天地》之外还有如《赤龙王》（楚汉战争）、《梦幻如真》《真田十勇士》（日本战国）等等。此外以现代社会为题材的作品也很多，最出名的当属现在仍在连载的《上班族金太郎》和1968年出道时候的《男儿当大将》。另外，2004年描写日本侵华历史的《国家燃烧》在连载的时候，毫不避讳地描写了日军在中国南京进行大屠杀的场面，因而招致日本右翼团体的攻击。从这一点来看，本宫先生确实是对中国有着极深感情的人，值得我们中国玩家尊敬。



←左边这位就是本宫广志先生。他平时出席活动不是很多，像这样的照片也是比较难得的。喜欢这个系列的玩家们记住这位大师的形象吧。

↓这就是《吞食天地》单行本的全部四本，自从90年代以来就没有继续出过，实在是一大遗憾。

不过说到《吞食天地》，这部作品却是以魔幻风格为主的。在这部漫画中，除了人间之外，还有天界、魔界等设定。在天下未乱之时，幼年的刘备在诸葛亮的带领下上天入地，将魔界之主"幻钟大王"消灭。但是魔界之主的身体被分割成108块碎片，成为108颗魔星降临世界，附着在108人的身上（包括刘备和曹操在内）。当世间大乱、董卓擅权之后，刘备、曹操等人参加联合军，将董卓消灭。至于下边的故事……对不起，下边没有了。《吞食天地》漫画登到这里之后就宣告暂时停止连载，漫画单行本也只出到第四卷，成了一部货真价实的烂尾作，实在令人感到遗憾。

←《吞食天地》的角色形象以漫画版为准。

中国玩家耳熟能详的故事 改编漫画作品依旧人气非常

漫画人气盛不衰，街机上面卷土来

虽然《吞食天地》的漫画烂尾了（纠正一下不是烂尾，应该说是暂停连载，虽然暂停了10多年），但是这部作品带来的人气并未随着漫画的停止刊登而消失。正相反，1989年CAPCOM在CPS基板上推出的同名街机游戏将这部作品正式搬上了电玩的舞台。《吞食天地》1代以漫画中讨伐黄巾军和董卓的故事为主轴，除去刘备少年时和诸葛亮一起消灭魔王的神棍剧情之外，其他的部分基本上遵从了漫画的原著（至于是否遵从《三国演义》原著则另当别论）。与当时流行的《快打旋风》式的横向卷轴清版游戏不同，《吞食天地》的主人公是骑马作战的，控制键分为向左攻击、向右攻击和计略三个部分，长按攻击键可以蓄力，武器可以升级，主角的HP以数字显示，每过一关都会增加，这些设定使该游戏看起来更像是一部RPG。虽然反响一般，但是当时这部作品在日本和中国还是有一定人气的，在横版过关的《吞食天地2》推出之前，国内已经有不少玩家接触了这一代作品。如果说SLG玩家对三国产生兴趣是受NAMCO和光荣《三国志》影响的话，那么街机玩家对于三国类型游戏的熟悉，应当开始于这一部作品。



←这是刘备在《吞食天地》街机中作为主角活跃的一次。

英勇少年刘备 诛除残暴匡扶汉室江山

角色形象力推陈，颠覆传统创意新

《吞食天地》这部游戏最大的特征就是角色的设定形象与传统观念中的三国人物相距甚远。根据本宫广志的原画，刘备和诸葛亮的年龄差不多，都是少年英雄的形象（没有胡子，浓眉大眼，典型的日本少年漫画主人公），关羽看上去比刘备大很多（少年老成？），而张飞则没有钢针一样的络腮胡须，而且还是个独眼龙（貌似横山光辉三国志里的张飞也是独眼龙）。这些主要角色还好说，起码和三国人物有几分"神似"，可是其他角色就显得与原著差别很大了，最典型的就是曹操和吕布。如果说曹操只是发型显得有点怪之外，那么吕布整个就是一个金发西洋武士，怎么看都和三国沾不上边。不过当时大家也没怎么在意，有的玩就不错了，何必对于细节部分太过追究呢，你玩的到底是什么？

桃园结义手足兄弟 勇往直前无人能敌





征途路上谁拦阻 人中吕布称枭雄

←街机版《吞食天地》的角色看起来有点怪怪的。除了关羽、黄忠和赵云之外其他角色似乎都不大符合原著。

三年沉默铸辉煌，赤壁之战势器张

尽管街机《吞食天地》1代已经是一部不错的游戏，但是在横版过关游戏兴盛的90年代初，骑马打仗、左右攻击的游戏方式显得有些另类，CAPCOM似乎也意识到这一点，于是在3年之后，他们将《吞食天地》改换面貌，以当时最流行的清版游戏的方式推出了该系列的第二作：《吞食天地II 赤壁之战》。当时在国内最常见的是该游戏的亚洲版，游戏名直接改成了《三国志II》，这也是为了方便对三国熟悉但是对《吞食天地》陌生的玩家们更好地理解这部作品而做出的设定。在亚洲版《三国志II》中，所有主要角色的英文姓名都用汉语拼音标识，而日版用的是罗马字。如关羽，日版为KAN-U，而亚洲版则是GUAN YU，令中国玩家们看着这些名字感觉异常熟悉而亲切。不过，游戏的语言依旧是日语而非中文，所以大家看剧情的时候也是半懂半不懂的。不过这并不影响大家享受游戏的乐趣，因为整个游戏就是以打为主，各种必杀技的设定更是爽快非常（中招的敌人也会死的很惨），加上取自《三国演义》中的各种桥段，可以说这部游戏在当时中国的流行程度甚至超过了日本。本作不但有明显的三国特色，而且很好地体现了CAPCOM横版游戏的风格，无论打击的手感还是爽快感都比《快打旋风》上了一个台阶，与《名将》、《圆桌骑士》等作品并驾齐驱，成为当时CAPCOM的招牌动作游戏。



↑一火烧博望坡、长坂桥拒敌等《三国演义》原著中经典的剧情在游戏中都有所体现。

运筹帷幄决胜千里！



水火无情破敌阵，百万曹军尽凋残

《吞食天地II》的剧情紧接着1代的故事结束之后而来，董卓被干掉之后，曹操占领了中国北方，刘备在荆州寻访到诸葛亮之后，按照他的计策火烧博望坡和新野城，并在白河放水淹灭曹军的部队，但是因为曹操势力太大，刘备在新野陷落之后败走当阳长坂，逃到吴地向孙权求救。孙刘两派组成联合军，在赤壁火攻曹军舰队，终于以少胜多打败了曹操。之后刘备军在华容道干掉了曹操和吕布，之后一统天下，兴复汉朝。



↑虽然游戏的结局和原著相差甚远，但是在华容道之前基本上还是忠实的。

威风凛凛五英豪，魏延顶替锦马超

《吞食天地II》的5位主角以蜀汉的“五虎上将”为原形，但是没有马超。因为故事的主线是赤壁之战，当时的马超还跟随老爸马腾在关西放马打兔子，自然没机会参与这场战斗。作为代替，魏延出现在可以使用的角色的行列中。其实严格按照《三国演义》的故事来说，黄忠和魏延属于荆州系的武将，跟随韩玄一起投降了曹操。直到赤壁之战结束之后，关羽打下长沙后才归顺。不过毕竟是游戏么，还是别在乎这么多了。



↑魏延在赤壁之战前确实帮助过刘备，但是也不是这样帮助啊！

赵氏无敌五兄弟，其力断金显仁义

这个游戏的敌人都很有个性，即使是杂兵也分成各种兵种，积极配合作战。很多玩家都觉得有时候杂兵比BOSS更难应付。而在这些杂兵当中，最著名的当属赵熊、赵锤、赵绅、赵触和赵明五兄弟。这些筋肉男一个个气势如虹，动不动就集体朝主角发动进攻。这种凶狠大男的设定承继自《快打旋风》的巨汉安德烈家族，而且和安德烈一样也是一家五个，如果说一次出一个的话还好应付，但是如果这些家伙们同时出现的话，那么玩家们未免会手忙脚乱。加上弓箭手、忍者、肥肥这些家伙，要死在乱军之中实在是再平常不过的事情了。而且这些家伙最大的特点是怎么打都不退缩，死掉之后又卷土重来。从某种意义上说，赵熊五兄弟的感情比刘关张都深厚很多啊，真是令人感动。



游戏史上最令人头痛的兄弟组合

美女刺客影婀娜，刺杀刘备志必得

曹操派遣三名美女刺客暗杀刘备，这一段是本作的原创剧情之一。美美、美玲和美芽（实际上应该是两点水的“冫牙”）奉曹操的命令追杀逃亡的刘备，她们三人拥有超强的战斗力，会使用华丽的腿技和飞刀。在2代里身为NPC的刘皇叔完全不像1代中那样英勇，一见敌人就跑（这个和三国演义里倒是一样），断后的任务就留给玩家控制的几位大将了。顺便说一句，三美的形象是CAPCOM的街霸画师安田朗设计的，所以你要是觉得她们看起来像春丽，不用感到奇怪。



美艳背后暗藏杀机 血战到底逃出生天

另外还有一个秘密是许多玩家不熟悉的：如果能够不接关打通整个游戏，在最后的结局画面中她们会一起出现并且向玩家祝贺，这也算是给高手玩家的一种福利吧。

西洋三国世界观，宇宙乾坤俱搅乱

《吞食天地》1代街机版的美版把三国故事直接翻译成英语，但是因为西方人对于三国缺乏理解，所以这部东方题材的作品并没有得到太多好评。在制作2代的时候，CAPCOM干脆把《吞食天地II》的美版名改为《天命勇士》（Warriors of Fate），整个游戏的世界观和角色设定得与日版和亚洲版完全不同。在美版《天命勇士》中，游戏的背景从中国变成一个叫“商洛”（Shang-Lo）的虚构的地方，刘备的名字变成了“关帝”（Kuan-Ti），其他的角色大部分换成了蒙古名字。真不知道为什么要做出这样的设定，大概是因为成吉思汗的铁蹄对于西方人来说留下的印象更加深刻吧。下面就是美版《吞食天地II》的人物变成蒙古名字之后的样子：

美版吞食天地2姓名对照表

中文名	英文名	真实身份
关羽	Portor	拔都，成吉思汗之孙，术赤之子
张飞	Kassar	合撒儿，成吉思汗之弟，部将
赵云	Subutai	速不台，成吉思汗部将
黄忠	Kadan	阔丹，成吉思汗之孙，窝阔台之子
魏延	Abaka	阿八哈，成吉思汗重孙，托雷之孙，旭烈兀之子
张辽	Kublai-Dakan	忽必烈，成吉思汗之孙，托雷之子
吕布	Temjin-Khan	铁木真，成吉思汗

看了这些角色之后我们无法断定在美国人眼里《吞食天地II》算不算家族内哄……反正中国玩家看了会感到无语的。

西方人眼中的三国为什么变成元朝？



↑三国演义变成苍狼与白鹿，蜀汉五虎将（?）变身蒙古五勇士！

→蒙古族的骑兵在战场上用的应该是马刀吧？

没有距离，没有国界，只有无穷无尽的同乐享受！

网战精英 Vol.2

这是一个以网络多人游戏为主题的新栏目，主旨是为喜欢网战的玩家开辟一片自己的乐土。本栏目将以当前火速升温中的XboxLive平台为主打，介绍分析一些比较热门的在线游戏，今后还会加入其他主机和掌机的联网游戏内容。栏目草创肯定存在不足，各位看官希望今后看到什么内容，还请来信交流吧。 □责编/翅膀

苍翼默示录 从新人到高手的挑战之路！

《苍翼默示录》是近期家用机最火爆的格斗游戏新贵，6月25日发售后LIVE上的对战热潮一直居高不下。从一个新手到一名高手，网络间无情面的人人对战无疑是最好的提高手段。

这款游戏在上手难度上比前辈《GGXX》要低，因此对战不存在多少障碍。该作网络对战以级数论高低，战胜对手就可以获得一定的经验值，积累后会升级，击败级数越高的对手得到的经验值就越多，因此可从级数的高低来大致判断对手的水平，当然这不一定准确。可以查看一下当前世界排名，排在前几名的基本能代表世界最高水平（多数都是日本人），看看自己和他们的差距有多少吧。

新人上路推荐用Ragna和Jin，牛－13也可以，三人易上手且用好了实力很强，高手中的使用率也很高。熟悉系统同时适应下网战的气氛，初期找十几级的对手赢几盘基本就算过了新人关了。之后，就找比自己等级高的人不断切磋吧，祝你好运。

目前LIVE上排名最靠前的高手们都已经到了70级左右，用什么角色的都有，且不乏一些上手难度很高的，有心不妨下载一些他们的录象来实地学习。

XBLA游戏推荐 ——《KOF98 终极之战》

对于国内玩家来说，这可算是近期新上架的XBLA游戏中最重量级的了，KOF98的地位在国内拳皇迷当中甚至比97还要高，而这款重制UM版，无疑是必须要收藏的。

对比去年发售的PS2版，这次的XBLA版最显著的特征就是分辨率的提高，由原来的480P提升至720P，在大屏幕上玩也不会觉得粗糙，只不过因为游戏本身的原因画面并没有什么进步。除了原版的模式均完整保留，还新增了本版独有的LIVE对战模式和成就、排行榜查询。另外如果主机系统语言是中文的话，游戏菜单介面就是全中文显示，包括出招表和挑战模式的说明，这点非常吸引人。



↑LIVE上的网络对战要比PS2版更方便，全中文界也很亲切，不可不收。

战争机器2 人类与兽族，无休止的战争！

7月3日最新游戏更新

微软在7月3日通过LIVE对《战争机器2》进行了最新一轮的版本更新，不仅增加了几项新功能，游戏的总成就也上升为1750点，只要玩家处于LIVE状态进行《战争机器2》就会自动提示更新。不过要说的是，这次更新并不完整，因为有些功能还没有开放，只能算是为下次更新做的前期准备，具体的内容主要有三个。

持久战细节修正改良：这个算是最实际的一点。更新后在进行持久战模式时，不管是单机还是线上，如果中途队伍被团灭，主持人可以选择从当前波数继续开始挑战，而不必重头再来，就是说可以接关。有了这个设定，过多少关都只是时间问题了，挑战50波的难度自然也大大降低了，当然，如果你喜欢挑战一次性50波的话，可以无视这个。另外，持久战中敌人的种类配置也做了一些调整，根据队伍人数和地图的不同，敌人会自动修正出现的种类，有时第10波还会有大批爆雷虫代替血骑兽出场，总体来说敌人的战斗力比以前要高了。

被删除的章节（即将推出）：这是最明显的一个坑，新增在标题菜单上，目前这项还无法使用。实际上，这就是微软之前公布过的最新追加包"黑暗角落"中包含的新战役关卡，新增的300点成就也和这个有紧密关联，从成就说明中能看出，这个关卡名为"毁灭之路"，是一个极富挑战性的冲杀型关卡，新成就中有不少用各种条件通过这个关卡的挑战，相信到时又会掀起一场新热潮。

黑暗角落网战地图：这个自然少不了，延续前几次荒城战役、危险禁区等追加包，这次的新地图一样是网战的焦点，新成就中也包含了这些，不过目前"黑暗角落"追加包LIVE上还没有推出，玩家们还要耐心等待。

团战时灭敌的优先级

兽族巫师>喷火兵>炮兵>机枪兵>其他兽族兵种。这个优先顺序是打持久战的通用技巧，在没有敌人接近构成直接威胁时，最好是优先消灭潜在威胁最大的兵种。比如巫师，除了会用威力不小的连发手巧射击外，还经常朝我方聚集的地方投掷毒气手雷，对于扎堆盾牌守点的我方来说威胁非常大，而且巫师还会积极扶起倒地的敌人和翻滚躲避子弹，可以说是兽军的核心级兵种，看到一定要尽快消灭，以免夜长梦多。至于喷火兵、炮兵、机枪兵的群攻威胁就不用说了，重武器的火力都是送给他们的。

关于随身武器的搭配，一般遵循一近一远的原则，比较适合应付多种情况的战斗。而一把好的手枪可以在关键时刻保证自己的存活率，尤其是有盾牌的时候。链锯枪是最好的防身武器，可以最安全地对付接近的敌人，建议时刻都手里留着一把。

求生之路 永久脱队法

这个算是对抗模式下比较高级的技巧了。所谓永久脱队，就是在一些不可逆行的地形，把幸存者困在某处，其他同伴却没有办法去营救的情况。比如从高处跳下却不能再跳上去的地方，如果一名幸存者在高处被困，其他人就救不了他了，感染者一方可以轻易杀死这名被困者，造成对方战力受损。不过有个前提是不能离边缘太近，不然对方依然可以营救。像这样的地方有很多，在此列举一下：

1-1公寓从楼上跳下来的地方；1-3从下水道井盖跳下的地方；1-4电梯门关上的一刹那（用舌头把人从即将关上的门里拖出来）；1-5刚上楼顶跳下来的地方；2-2一出门右边管道跳下去的地方；3-1从一个屋顶跳两个台子下去的地方；3-5出安全门跳下去的地方；4-3铁路车站跳下去的地方（对方同伴没有站在房子上有效）；4-5从高台跳下庄稼地的地方。



王牌尖兵：业界王牌制作组列传

“忍者军团”——Team NINJA



Team NINJA成立于1995年，顾名思义就是“忍组”。它是由TECMO组建的游戏开发小组，成立时就由板垣伴信领导。最著名的代表作品是《忍者龙剑传》系列和《死或生》系列，以超强的制作实力深受全球玩家的爱戴。让玩家完全成服于他们的主要原因，当然是创作了被称为动作游戏最高巅的作品——《忍者龙剑传》系列（后文简称“忍龙”）。《忍龙》就是Team NINJA的标志，也是他们在游戏中的化身，Team NINJA就是在动作游戏界所向披靡的“超忍军团”。□文/七曜

展现血腥暴力美学的暗夜逆光 用龙剑谱写名垂青史的超忍传奇！

死或生？硫酸脸的决意！

要谈Team NINJA，还是得先从TECMO说起。TECMO的前身是一间物流公司，成立于上世纪60年代，在70年代末进入游戏业。在SFC时代TECMO遇到了前所未有的困境，由于SFC推出后造成大量FC游戏积压，卡带的制造成本在当时远高于游戏的开发成本，游戏积压使得很多



公司遭受损失，TECMO曾要求任天堂对受到损失的公司能给予一些支援，但被拒绝。同时公司内部人才的流失，也对其造成了极大的影响，这种局面一直持续到90时代中期。1995年，PS的时代即将来临，TECMO雄心勃勃的成立了一个新核心制作团队来制作一些构想非常棒的作品，这个团队就是“Team NINJA”。并提拔了当时颇为年轻的板垣伴信作为Team NINJA的负责人，而板垣策划的第一款游戏就是《死或生》，其名字的寓意就是破釜沉舟、背水一战，这款作品可以说是板垣赌上了前途和名誉的一作，不成功便成仁，所以板垣为其命名为《死或生》，不是生就是死。

复活《忍龙》，站到业界巅峰！

Team NINJA的成立不仅带有重大的意义，而且肩负着重要的使命。复兴TECMO的任务落到Team Ninja的身上，事实上这个开发小组在成立之时不仅没有自己的招牌产品，甚至连一款独立的游戏都没做过，这个小组成立的重要任务就是为了承担把FC、SFC时代的《忍龙》三部曲移植到SNES上，负责这个任务的就是当年的板垣伴信。才华横溢的板垣伴信现在被广大玩家亲切的称为“硫酸脸”，在08年之前，他是Team NINJA的绝对核心和领袖，可以说没有他就没有现在站在动作游戏之巅的《忍龙》系列。他是1992年加入TECMO，为人处世非常有个性，而且独断专行。板垣将自己的格斗游戏开发计划命名为“生死计划”，对于他来说，要么是功成名就，要么是一无所有。1999年板垣开始正式策划《忍者龙剑传》的续作，这时距离上一作《忍龙》已经有8年了。板垣重新定义了整个系列，他是一位真正的游戏制作大师，他对自己的作品是倾入了感情和信念的，他并不只是为了商业利益而制作游戏，这也是笔者非常欣赏他的一点。板垣强调游戏一定要让人难以忘怀，每当测试者抱怨游戏太难时，板垣就会把游戏做的更难。就这样，复活的《忍龙》系列凭借着超高的难度和素质开始迈向业界的巅峰……

目觉！最强超忍降临！

世上很多事情都是冥冥之中天注定。2000年末，就在板垣策划复兴《忍龙》之际，Microsoft联系TECMO，让其为当时的新硬件XBOX开发软件。从此性能强大的XBOX和板垣结下了不解之缘。他将正在开发的PS2版《忍龙》全面无限期停止，Team NINJA的所有力量全部集中开发XBOX版《忍龙》。经过5年的精心打造，全新的《忍者龙剑传》于2004年降临XBOX。这个5年前的作品，至今还是被广大玩家所津津乐道，血腥、爽快、高难度从此成为了新《忍龙》的代言词。如风卷残云般的流畅度和战斗节奏，让所有玩过的人都不自觉地赞叹不已。多种多样的武器，行云流水般的招式，丰富的收集要素，AI超高的敌人和BOSS，让复生的《忍龙》几乎达到了“完美”的境界，Team NINJA也一鸣惊人，从此成为动作游戏制作组的名牌，被玩家们称为“最强超忍组”。

逆光！最强超忍再临！

随着《黑之章》的诞生，《忍者龙剑传》已经进化到一个“神作”级的作品。当然随之而来的就是《忍者龙剑传2》，毫不意外的这部作品也被XBOX独占，并由Microsoft Game Studios发行，成为第一个由Team NINJA制作但是并非由TECMO发行的游戏。去年当笔者将本作通关并做完攻略之后，真的是被感动得泪流满面，这款“神作”般的作品，只有板垣伴信和Team NINJA才能做出来……

激斗！Team NINJA分裂！

2008年6月，就在《忍者龙剑传2》刚刚发售之际，板垣伴信宣布将离开TECMO和Team NINJA，因为受到公司的不公正待遇。板垣在离开之时，还带走了诸多Team NINJA团队的核心成员。之后TECMO宣布Team NINJA重组，并由早矢仕洋介担任领袖。因为早矢仕洋介在之前就制作了PS3上的《忍者龙剑传Σ》而被板垣攻击，这次他的接任意味着《忍龙》系列不再是微软平台的独占游戏！2007年NDS上的《忍者龙剑传 龙剑》就是由早矢仕洋介制作，本次《忍者龙剑传Σ2》是他领导Team NINJA后的第一部作品，让我们拭目以待没有硫酸脸的《忍龙》会是怎样。



Team NINJA！向多平台出击！

早矢仕洋介在正式接手Team NINJA后就表示，相比在多平台上制作游戏，显然独占游戏将会做得更好，不同的硬件系统有着独自的物理环境。独占的话就可以集中100%力量去优化他，然后就可以和其他作品相比去取得平衡。但很明显早矢仕洋介是站在SONY这边，他将板垣的两作《忍龙》都命名为“Σ”搬到了PS3上，“Σ”的寓意为无限。2009年6月2日，任天堂在E3展会上宣布Team NINJA与任天堂合作，在Wii平台上开发《银河战士》的新作，标题为《银河战士：另一个M》。看来以后的Team NINJA不再是板垣时代的专业“忍组”，早矢仕洋介与板垣伴信的决裂看来早在《忍者龙剑传2》的制作时期就已经显现，那时候硫酸脸并没有让早矢仕洋介参与制作《忍龙2》，而他却在制作自己的《忍龙Σ》和《龙剑》。他自己是这么说的：“在制作《忍龙2》的时候，我正在制作《忍龙》系列的其他作品，所以没有参与的团队的开发。我真的很爱，也很重视《忍龙》系列，我确信能使它发展成为一款更具吸引力的游戏，我认为作为一个制作人，最糟糕的是开发了一款FANS不感兴趣的作品。”

“终极武力”+“超忍军团”=？

近日传闻，KOEI与TECMO合并之后，集结两社超人气角色作品即将诞生。这无疑是意味着ω-Force和Team NINJA即将联手。那么到底是集合了全部人气角色的大乱斗，还是加入了隼龙的《战国无双》，或是以服部半藏为主角的《忍者龙剑传3》目前还只是猜想。不过个人最期待的却是《无双 极限沙滩排球》！假如这部作品里面的全部无双女将都身着泳装出场进行沙排对战的话，我一定要买一百张，送给我所认识的无双FANS每人一张。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。

□责编/能量块

本期问题：微软与索尼的体感是否会对Wii造成冲击？
本期问题策划：内蒙古 费思超

反正大家都不缺钱 BY:风林

先看看索尼和微软的新体感系统的上市时间——索尼表示2010年春，微软则干脆没有明确时间。就算是在明年年中两大主机的体感摄像头正式推出，恐怕到时候Wii又会在E3上给出什么新鲜玩意儿。我相信任天堂会这样做的。毫无疑问的是，索尼和微软的新设备会吸引不少人眼球，但是否上面的游戏足够有趣那就是另一回事了。任天堂总是在自己擅长的领域里保持着别人无法超越的优势，尤其是软件上，任天堂对于游戏的理解和老美更是截然不同。可以想见的是索尼和微软至今发表的东西还是没有跑出任天堂划出的圈圈，尽管在性能上更加先进，但这些硬件上的优势是否能够化为软件上的强势，则还要看开发人员对于游戏的理解了。任天堂要做的是不断更新自己的硬件和软件来保持乐趣的不断提升和挖掘，而索尼和微软的近目标恐怕还不是撼动Wii在体感游戏中的霸主地位，而是能够分一杯羹。目前的游戏趋势在向着更加有利于任天堂的方向而去——没有体感是落伍的——所以微软和索尼要亮出自己的剑并证明我们也有这功能。但最终决定是否能够取得成功，还在于软件。之前PS3和360的摄像头已经证明了索尼和微软失败了。现在不过是再爬起来，再战一次。反正大家都不缺钱。



←任天堂给Wii手柄增加了个屁股，就又大赚了一笔，到明年这时候，这个屁股装置销量应该轻松卖掉2000万个，这样的赚钱速度，索尼和微软怎么能够容忍。



该怎么样还怎么样 BY:北斗

一时间，体感仿佛成了时尚的代名词，“高清党们”的优越感终于不得不在现实面前低头，再有追求也好，只有销量和银子才能代表一切。

不过说实话，即便是这两家的体感设备发售之后，也未必会对Wii的销量造成多大的冲击——我并非不看好它们，而是仅从目标用户群来说，其能从老任手里抢到的市场份额不会多大。Wii的特点其实并非只是体感，廉价和大众化的软件阵容与定位才是其大卖的关键，简而言之，对于传统玩家而言，其上的软件阵容吸引力其实未必优于微软和索尼，或者说实话要更糟。但这又如何，如今Wii的用户群中，有许多都是之前对游戏兴趣有限，而是冲着它的新特性才买的。



微软和索尼体感设备的推出，主要在于能够吸引更多传统玩家或是目前尚在犹豫之中的玩家。其实仅就技术性和创新性而言，本人是非常欣赏微软的，但是，能否热卖，还得看游戏软件的配合。当然，眼球总会有的，特别是微软的PN，其实很对西方玩家的胃口：玩的就是创新。

这代没戏，下代看戏 BY:翅膀

所谓半路出家，道行不够，任天堂经营体感游戏市场已经好几年了，Wii已经牢牢占据了这块由其亲自开阔的市场。掐指一算，Wii发售至今已经过了接近三年，一台主机的黄金寿命一般都在5年左右，这个世代的主机之争算算也过了一半，三大家用主机的用户市场都已成型，短期内不会再有比较明显的变化。任天堂在体感上取得的成功固然令人眼红，但只有第三方才有精力跟随其脚步，微软和索尼，无论是哪家都忙于跟对方火并，争夺高清游戏这块市场，如果分心搞体感跟老任对着干，无疑意味着腹背受敌，这可是兵家大忌。

微软和索尼的体感，很有可能是放在下世代来使用的，老任在Wii上取得成功，必然会在下世代打上高清体感的招牌，到那时，微软和索尼就必须有所对策，机能的优势不再，如果不想被老任吃掉，自己的体感是必须要有的。像E3上微软公布的概念，横看竖看都有明显的未来感，不像这个世代的东西，也许在下一代的Xbox720，我们会在首发会上玩到实机全周体感游戏。



↑E3上这个演示不知哪天才能真正实用化。

技术再高，也为时已晚…… BY:七曜

毫无疑问，索尼和微软在本届E3上所展出的体感设备，在科技上都领先于Wii现有的体感设备。但就目前的情况来看，这两种设备都是搭载在PS3和XBOX360之上的，就这次主机大战的局势来看，Wii已经获得了胜利，就是再先进的体感设备也动摇不了它的销售基数，所以说只能是为下一代主机作试验。而且Wii的销售策略是化整为零和捆绑销售，Wii的诸多周边和捆绑销售软件都是非常低端的廉价货，却卖得很贵，其中的暴力不言而喻。另外，买PS3和XBOX360的还是以核心玩家居多，能不能接受所谓的体感游戏就是一个问题，如果还是和Wii差不多类型的体感游戏，那么核心玩家群是不会买账的，就像之前索尼的EYE TOY一样，根本没有多少核心玩家去体验，毕竟健身机就是用于健身，核心玩家需要的是游戏机，希望索尼和微软能利用自己高超的科技为核心玩家们打造出真正的体感游戏，如果还是健身设备，那么还不如直接出门去健身。



现在想起来，早干什么去了？ BY:猴子

今年微软和SCE都把“体感操作”作为宣传重点，对于许多狂热支持M系和S系主机的玩家来说，是一件令他们精神振奋的事情，但是仔细想想，在4年前索尼和微软宣传自己的下一代主机的时候，谁把“体感”作为宣传重点了呢？谁都没有。实际上，直到Wii的双截棍定型之后，M、S两家才开始意识到自己在游戏操作这个软技术上处于落后的状态。但是他们依旧坚信机能和画面这两个硬指标，觉得Wii不过就是个加了体感的NGC而已。于是乎没有人在意任天堂的新操作是否有戏。但是在Wii Sports以千万销量席卷整个世界之后，索尼和微软这才着急。到了今天，索尼伙同微软又拿体感说事，这不是明摆着说明自己没有优势，没法才拿别人的优势拿来装点自己的门面么。说得不客气点，你早干什么去了？其实想当年SCE也曾经为Wii的体感操作着过急，为此开发出一个“六轴”（SIXAXIS）来对抗，而且美其名曰为了保证六轴的准确性而牺牲掉了手柄的震动功能。但是六轴在推出之后，并没有应用到太多游戏里。玩家们为取消震动的事情也相当不满，最后在玩家们的压力之下SCE只好宣布重新推出震动手柄，曾经当作噱头炒作的“六轴”也没了声息。但是时过2年，索尼看着微软也开始玩体感，于是也闹着要跟着人家一起搀和一把。说实话，当初大肆宣传的时候，也没见你弄出什么名堂来啊。

08月上
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，160分钟！精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 游戏新作视频
不死骑士（PSP）/但丁神曲（多平台）/格斗之王12 新生（PS3/Xbox360）/潮湿（PS3/Xbox360）/怪物猎人3（Wii）/偶像大师DS（NDS）/口袋妖怪 金银（NDS）/神秘海域2（PS3）/GT赛车PSP（PSP）/铁拳6BR（PS3/Xbox360）

火线点评 点评时下流行游戏软件
冰河世纪3，年度搞笑动画大片改编作品
狂野西部2 生死同盟，体验西部的狂躁

达人影像 游戏高手的巅峰对决
《格斗之王94》最高难度极限通关

恶搞频道 奇思妙想大集合
最终幻想VS死或生3（上）

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛
09年6月日本《街头霸王4》对战会精选

游戏天下事 聚焦时下游戏话题
PSP GO能不能让索尼霸占掌机市场？
PS3和Xbox360何时能真正分出胜负？



特别收录 超值光盘附赠内容
《战国BASARA》连载动画

MV欣赏 本期特别版
纪念逝去的流行之王MJ！
20届美国音乐大奖经典演出！

20Min 但丁神曲的第二层地狱公开！体验不亚于战神的魄力画面！

EA旗下的Visceral Games工作室新作《但丁神曲》，近日放出新一部研发日记影片，这次带领玩家进入第二层地狱"淫欲"，了解研发团队对这层地狱呈现的想法。玩家从影片中可以欣赏到研发团队的美术设计师如何以细节来呈现神话中的地狱，还有玩家在此处所面对的对手模样。《但丁神曲》是以但丁的《神曲》为蓝本，带领玩家进入九层地狱，包括凌波炼狱、淫欲、贪吃、贪婪、愤怒、异端、暴力、欺骗以及背叛，体验史诗般的冒险历程。本作绝对是气势不亚于《战神》的今年最值得期待动作游戏。

5Min 体验变形金刚电影后的震撼延续 见证泰森与阿里之间的梦幻对决

先前玩过《狂野西部》的玩家想必一定对主角Ray留有深刻的印象。身为牧师的他不仅高大魁梧，枪法神准，对付恶人时更是毫不留情，而他似乎还有一段不为人知的过去。今次，《狂野西部2 生死同盟》便为我们揭晓一切。继《变形金刚2》之后，



《冰河世纪3》绝对是今夏电影市场上最值得关注的大作之一，与同期上映的《哈利波特6》相比，毫不逊色。那么也不例外，Activision以动画电影为基础，制作的同名游戏《冰河世纪3》，也在同期推出了。究竟这两部作品素质如何呢？请关注本期"火线点评"。

40Min 缅怀流行之王，再睹巨星光环。

在上期结束的时候，我们才得到流行天王Michael Jackson去世的消息。作为永久的偶像，他的离去在全球范围内都引起了震动，包括整个电软编辑部，人人都感到悲痛和惋惜。本期我们特别保留了一个栏目的位置，收录Michael Jackson在20届美国音乐大奖上的精彩演出，以此作为对这位流行天王的缅怀悼念。希望他在天堂得到安息，忘却人间无谓的纷扰。



15Min 貌似平淡的挑战 技术反映尽展现

本期的达人影像为大家带来的是《格斗之王94》最高难度的极限打法。可能有人会产生疑问，为什么一款格斗游戏也能有所谓的极限通关？那是因为您可能没有玩过94的最高难度，这款作品的最高难度绝对达到了变态的程度，电脑的设定不像后来的作品那么人性化，特别是最终BOSS，简直连高手都不敢打包票能顺利通过。闲话少说，我们一起来看看吧。



10Min PSP GO能否让索尼霸占掌机市场？PS3和360何时能真正分出胜负？

本期游戏天下事栏目中，我们随机挑选出两位读者的来信，讨论的问题分别是"PSP GO能不能让索尼霸占掌机市场？"和"PS3和Xbox360何时能真正分出胜负？"其实这两个问题也并不是非常难以回答，但为了保证大家参与我们节目的热情，并不会对问题本身要求太苛刻。因为有些问题尽管在我们看来早就有了答案，但相信还是有很多读者非常有兴趣再深入探讨。我们欢迎大家踊跃提出自己的话题，小沛会在今后的节目中一一来进行分析讲解。如果您认为我们的观点还是太浅显的话，也欢迎您提出自己的意见。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

● 如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
● 如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

